207 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO 3DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAM[...] VAN DE BENELUX

LARA CROFT
KEIHARDE COMEBACK!

NINTENDO 3DS
3D GAMEN ZONDER BRIL!

EERSTE KENNISMAKING MET...
THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH!

KIRBY'S EPIC YARN
BETOVEREND!

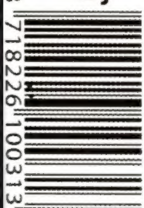
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
ALLE TWIJFELS WEG

DEZE MAAND EXTRA DIK!
GRATIS: 16 PAGINA'S
HOMEFRONT BOEKJE

WWW.PU.NL
MRT.2011
BP € 3,95
8 718226 100313 01103

KILLZONE 3
-10- PAGINA'S

PLUS: ALLES OVER DE OPVOLGER VAN DE PSP • SHIFT 2 MAAKT RACEN INTENSER DAN OOIT • PORTAL 2 LAAT JE GRIJZE MASSA KOKEN • CRYSIS 2 WORDT DE MOOISTE GAME VAN 2011 • MINDJACK IS JEUKAANDEAARS EN RUKAANDESNAAK • TOPSPIN 4: TENNISSEN IN DE ANALE DRIEHOEK • IEDEREEN IS HERSENDOOD IN TRAPPED DEAD • TACTICS OGRE: RPG MET IJZERSTERK VERHAAL • TIEN UUR 3D GAMEN ACHTER ELKAAR • GOLD AWARD VOOR MARVEL VS. CAPCOM 3 • SPECIAL NIEUWE LEGOGAMES • DC UNIVERSE ONLINE • TRON: EVOLUTION • GAMEN OP DE iPAD • EN NOG VEEL MEER...




PlayStation Network

KILLZ

DE FRANCHISE DOOR DE JAREN HEEN

Het gebeurt niet vaak dat een videogame gemaakt in Nederland wereldwijd meedoet met de allergrootste titels in zijn genre. Sterker, het mag inmiddels bekend zijn dat de Killzone serie, want daar hebben we het natuurlijk over, op sommige vlakken haar concurrenten in het genre der first-person shooters zelfs al lang en breed voorbij is gestreefd. De release van Killzone 3 is dan ook reden voor een feestje en, trotse Hollanders als we zijn, hebben we dit heuglijke feit dan ook aangegrepen om eens flink uit te pakken.

Op de komende tien pagina's (een unicum in de geschiedenis van Power Unlimited!) nemen we je mee naar het verleden, heden en de toekomst van de serie. Voorts spreken we de makers, doen we de achtergronden en thematiek uit de doeken, hebben we een bijzondere prijsvraag en vertellen we je alles over de ervaring van Killzone 3 in 3D. Jan en JJ tenslotte hebben de game helemaal doorgespeeld en geven hun eindoordeel op de laatste vier pagina's.

Rest ons nog maar één ding: ENJOY!









ONE

Guerrilla Studios heeft met Killzone 3 de lat voor zichzelf weer een stuk hoger gelegd. En dat is kenmerkend voor de studio.

HALO KILLER?

Toen Steven en Jan voor het allereerst in 2003 op de Herengracht op de deurbel drukten, waren ze al snel onder de indruk van de grafische power die Guerrilla uit de PlayStation 2 wist te persen. Daarnaast kon de PS2 destijds wel een unieke, eigen first-person shooter gebruiken, al was het maar om een beetje tegenwicht te bieden tegen de vele genrebroeders op de Xbox.
De pers zag zijn kans schoon en labelde Killzone nog voor release als Halo killer, een term die Guerrilla zelf overigens nooit gebruikte.
Het eindresultaat in 2004 bleek anders dan gehoopt. Killzone was een redelijk geslaagde first-person shooter maar miste de aansluiting met de top; met name op het gebied van A.I., framerate en diversiteit liet het spel steken vallen.
Daarentegen was men zonder meer lovend over het rauwe design en de portrettering van een grimmige oorlog, en ook het geluid van de game werd door bijna iedere gamerecensent geroemd.

BERUCHTE E3 UIT 2005

Een jaar later stond Guerrilla opnieuw vol in de spotlight. De E3 trailer van Killzone 2 voor de kersverse aangekondigde PlayStation 3 tijdens de Sony persconferentie deed nogal wat stof opwaaien toen bleek dat het om een pre-rendered filmpje ging en niet om ingame beelden. Toch kunnen we achteraf zeggen dat de graphics van het eindresultaat (flink wat jaren later) behoorlijk dicht in de buurt kwamen van de gewraakte E3 presentatie uit 2005.
Ook in 2005 werd aangekondigd dat Guerrilla Studios was opgekocht door Sony en deel uit ging maken van SCE Worldwide Studios. Het was duidelijk: Sony had grootse plannen met de Killzone franchise.

BESTE PSP ACTION GAME

De eerste stap was echter relatief bescheiden met de uitgave van Killzone Liberation voor de PSP.
De enige PSP spin-off tot op heden (iets dat fans nog steeds betreuren) verwisselde het first-person shooter perspectief voor een isometrisch, schuin-van-bovenaf blik op de oorlog tussen de ISA en de Helghast.
Het aardige is dat sommige zaken die specifiek voor de PSP versie waren, nu (in al dan niet aangepaste vorm) in Killzone 3 terug zijn te zien, waaronder bijvoorbeeld de jetpack.
Killzone Liberation wordt door velen nog steeds gezien als het beste actiespel op de PSP, waarbij de gameplay een stuk beter werkte dan andere first-person shooters op Sony's handheld. Voorts viel de pittige moeilijkheidgraad in positieve zin op.


Killzone Liberation (PSP)

MILJOENENGAME

In de jaren erna was het vizier gericht op Killzone 2 maar het spel werd geplaagd door uitstel. Men begon zich hardop af te vragen of de bekendmaking in 2005 niet veel te vroeg was gedaan.
Maar toen in februari 2009 Killzone 2 uiteindelijk het licht zag, waren vriend en vijand bijna unaniem lovend over de rond-uit spectaculaire first-person shooter. Grafisch stak de game met kop en schouders boven de concurrentie uit en ook de uitzonderlijk goede multiplayer kon op veel bijval rekenen.
Het spel verkocht binnen twee maanden meer dan een miljoen exemplaren en de teller staat inmiddels op een kleine drie miljoen.


Killzone 3 (PS3)

NIEUWE IP

Op het moment dat jij dit leest is Killzone 3 (net) uit, en wij vermoeden dat het spel de fans niet zal teleurstellen.
Guerrilla Studios heeft weer aangetoond dat ze luisteren naar de kritieken op voorgaande games, en dat ze daar ook daadwerkelijk iets mee doen.
Wat de toekomst zal brengen weet niemand, maar het moet wel heel raar lopen als dit het laatste Killzone spel is dat Guerrilla Studios heeft gemaakt. Zeker als we de woorden van Hermen Hulst ("iedere Killzone game baart weer ideeën voor een nieuwe game") in acht nemen.
Feit is dat Guerrilla Studios inmiddels is verhuisd naar een gloednieuw pand in Amsterdam, en in dat nieuwe hightech kantoor, waar eigen motion capture gedaan wordt, is veel meer ruimte. Ruimte die hard nodig is nu de ontwikkelaar hard werkt aan een nieuwe IP naast de Killzone franchise.
Het succesverhaal van het Nederlandse Guerrilla Games is eigenlijk pas net begonnen...


Killzone (PS3)


Killzone 2 (PS3)

MEER DAN CIJFERS ALLEEN

In een tijd dat Metacritic de dienst lijkt uit te maken, is het goed te zien dat niet iedereen zich blind staart op scores.
Op de vraag hoe belangrijk reviewscores zijn voor Guerrilla Studios en hoeveel exemplaren de studio van een game hoopt te verkopen, antwoordde Managing Director Hermen Hulst dan ook bedachtzaam: "Een mooi cijfer in een recensie is hartstikke leuk en natuurlijk willen we zoveel mogelijk games verkopen, maar uiteindelijk hangt waardering van zoveel meer af. Om te beginnen zijn we zelf uitermate kritisch op ons eigen werk. Maar de waardering van andere studio's is ons ook heel wat waard. En als we invloeden uit onze games terugzien in games van andere ontwikkelaars, is dat natuurlijk helemaal strelend."

HET UNIVERSUM VAN KILLZONE

Het universum van Killzone kent zijn eigen regels en wetten. Wat maakt Killzone nu zo uniek en hoe is dat in Killzone 3 verder uitgewerkt?



"Als je beeltenissen van deze Kerberos Panzer Cop Anti-Vicious Crime Division en de Helghast soldaten naast elkaar legt, is de overeenkomst overduidelijk."

Denk je aan Killzone dan zie je meteen die grimmige gestalten van de Helghast voor je. De Helghast soldaat is Killzone en vice versa. En dat is opvallend, want in de meeste games vormen de helden, de protagonisten van het verhaal, het uithangbord van de serie. Master Chief prijkt op de hoes van de meeste Halo games of denk aan Marcus Fenix, Lara Croft en Duke Nukem.
Bij Killzone zijn de Helghast bijna populairder dan de ISA-leden met wie je knokt, al spelen Sev en Rico in het derde deel een grotere rol dan ooit. Maar de Helghast, de bad guys, zijn allesbepalend voor de serie.

INSPIRATIEBRONNEN

Bij verhandelingen over de Helghast wordt vaak de manga franchise Kerberos Panzer Cop genoemd. Deze manga is onderdeel van de Kerberos Saga, in Amerika beter bekend als Hellhound: Panzers Cop. En als je beeltenissen van de Kerberos Panzer Cop Anti-Vicious Crime Division en de Helghast soldaten naast elkaar legt, is de overeenkomst overduidelijk. Hermen Hulst, managing director Guerrilla Studios: "We hadden de vroege concepten achter de Helghast al af voordat we bekend raakten met de manga comic dus van één op één overname is zeker geen sprake."
Het is dan ook meer de legeruitrusting geweest die Guerrilla Studios heeft 'overgenomen' om daar vervolgens op voort te borduren en te variëren, maar tegelijkertijd zijn de Helghast en de oorlogsmachine waar zij deel van uitmaken natuurlijk zwaar beïnvloed door het Nazisme en het Stalinisme. De Japanse manga makers werden ook geïnspireerd door Duitse SS uitrustingen uit de Tweede Wereldoorlog dus zo komt alles mooi samen. De oranje lichtjes in de ogen van de helmen van de Helghast maken ze net even wat angstaanjagender en afschrikwekkender.
Hulst: "De Helghast blijven uiteraard de bad guys en deze keer hebben we ze nog meer evil willen neerzetten. Enerzijds door bosses van bijna honderd meter hoog je angst aan te laten jagen, anderzijds door de vijanden veel agressiever te maken. Tijdens de wanhoopstocht naar huis kom je achter kwaadaardige plannen van de Helghast die de bangste dromen van de ISA uit doen komen. Dat maakt de totale ervaring nog intenser en de wereld van Killzone 3 krijgt daardoor automatisch meer impact."



"De omgevingen in Killzone als zodanig en al helemaal in Killzone 3 kennen altijd een ruwe, harde, vijandige uitstraling."



Hermen Hulst: "De Helghast blijven uiteraard de bad guys en deze keer hebben we ze nog meer evil willen neerzetten".

SWEETSPOT

Belangrijk aan het universum van Killzone is dat het sciencefiction is maar dat alles grounded in reality blijft. Je vecht dus nooit met hele overdreven wapens die paarse lasers uitspuwen. Je knokt met guns die realistisch ogen, je schiet veelal met gewone kogels en de zwaartekracht voelt realistisch.
"Tegelijkertijd laten we je dingen doen waarvan we denken dat ze in de toekomst zouden kunnen gebeuren", aldus Hulst. "Zoals bijvoorbeeld met een jetpack vliegen. Ik denk dat we daar met Killzone een sweetspot hebben: realisme enerzijds en dingen doen die nu nog niet kunnen anderzijds. Daarnaast speel je met echte mensen."
Inderdaad; je zou bijna vergeten dat onder de maskers van de Helghast mensen zitten. Mensen die zich noodgedwongen hebben aangepast aan de barre en ruwe omstandigheden van planeet Helghan. En begrij-





Volgens Hermen Hulst waren de vroege concepten van de Helghast al af voordat men bekend raakte met de manga comic, dus van één op één overname is wat hem betreft zeker geen sprake.

pelijk zijn die een beetje pissig op de aardbewoners (planeet Vekta) die maar een luizenleventje hebben op hun groene, zuurstofrijke planeet.

DRIJFVEREN

In Killzone 3 krijgen we meer dan ooit inzicht in de wereld van Helghan. De omgevingen zijn meer divers, maar nog ruiger en meedogenlozer. Of het nu de striemende sneeuw en klotsende ijsschotsen zijn, of giftige planten in een onheilspellende jungle vol grotten... de omgevingen in Killzone als zodanig en al helemaal in Killzone 3 kennen altijd een ruwe, harde, vijandige uitstraling. Tegelijkertijd krijgen we een inkijkje in de politiek van de Helghast evenals in de keizerlijke paleizen en wapenfabrieken waar de oorlogsmachine klaargestoomd wordt, je maakt kennis met geheime facilities waar bizarre experimenten gedaan worden en uiteindelijk ga je zelfs de ruimte in. Neem daarbij een op handen zijnde burgeroorlog bij de Helghast zelf, waarbij verschillende facties tegenover elkaar komen te staan, en je krijgt als speler meer dan ooit inzicht in de motivaties en drijfveren van de Helghast.
Hulst: "Tijdens de ontwikkeling van Killzone 3 kwam een van onze ontwerpers met conceptart van een Helghast reddingsboot aanzetten. We hebben die uiteindelijk niet gebruikt. De Helghast redt zijn mensen niet. Sterven is falen en soldaten zijn vervangbaar."

IN GESPREK MET: HERMEN HULST

MANAGING DIRECTOR GUERRILLA

Sinds Guerrilla's Managing Director Hermen Hulst vorig jaar op de Amerikaanse televisie bij NBC's Late Night with Jimmy Fallon te gast was om Killzone 3 te demonstreren, is de man zowat een beroemdheid geworden. Van sterallures is bij hem of bij de Amsterdamse studio gelukkig nog steeds geen sprake, van ongebreideld enthousiasme des te meer. Op de vooravond van de release van Killzone 3 spraken we met hem.

PU: Gamers die net een PlayStation 3 gekocht hebt en Killzone alleen kent van horen zeggen. Hoe zou jij Killzone en Killzone 3 aan hen uitleggen?
Hulst: *"Killzone 3 is Black Hawk Down alleen dan 500 jaar in de toekomst. Het is een sciencefiction shooter maar wel altijd met een link naar de realiteit. Belangrijk is dat wij de speler altijd in de voorste linies van grootschalige conflicten plaatsen. Wij zijn heel goed in het creëren van een groots, dramatisch oorlogstheater waar de speler zich middenin begeeft."*

PU: Wat maakt Killzone 3 onderscheidend?
Hulst: *"De Helghast en diens wereld is het visitekaartje van Killzone 3. Daarnaast vind ik dat wij met onze kwaliteit van de totale uitvoering, ons oog voor detail, anderen voorbij streven. Onze art, ons geluid, de graphics, de techniek, onze doordachte designfilosofie zoals ik net aanhaalde over de link met realiteit die je in alles terug moet zien, de consistentie van het universum... ik denk dat we ons in dat opzicht positief onderscheiden van de concurrentie."*

PU: Je bent al meer dan tien jaar met Killzone bezig, droom je wel eens over Helghast?
Hulst: *"Ha! Dat komt inderdaad wel eens voor. Maar ik droom gelukkig ook heel vaak over andere dingen."*

PU: Maar de wereld van Killzone is een belangrijk deel van je leven?
Hulst: *"Absoluut. Maar ik denk dat sowieso het maken van een spel en het creëren van een franchise inmiddels een way of life geworden is. Dat kaarten we ook altijd aan bij sollicitaties. We zoeken mensen die echt gekozen hebben voor deze wereld, voor het maken van een spel. Ik vergelijk het wel eens met spelen in een band. Dat betekent dat je wel eens op vrijdag- en zaterdagavond moet optreden. Als je daar geen zin in hebt, dan moet je niet in een band willen spelen. Zo is het met het ontwikkelen van games ook. Het is heel, heel hard werken maar het is ook waanzinnig leuk."*

PU: Ten tijde van Killzone 2 was jij te gast bij Pauw & Witteman. Terwijl jij over de wereld van gamedevelopment en over miljoenen aantallen sprak, keken de overige tafelgasten je aan alsof ze water zagen branden. Vind jij de houding van de massamedia jegens de game-industrie veranderd?
Hulst: *"Het is zeker verbeterd maar games hebben nog lang niet de culturele impact die films hebben, hoe graag we dat ook zouden willen. De ridiculisering van games wordt gelukkig wel steeds minder. Traditionele media krijgen steeds meer door dat heel veel mensen genieten van games. Wat de game-industrie mist, zijn echte beroemdheden en dat is geen rol die ikzelf ambieer maar celebrities zorgen per definitie voor verbreding."*



"WAT DE GAME-INDUSTRIE MIST, ZIJN ECHTE BEROEMDHEDEN."

PU: Een Cliff Bleszinski wellicht?
Hulst: *"Ach, wij kennen hem vanuit ons vak maar hij kan in Amerika nog gewoon zonder zonnebril over straat zonder dat mensen hem aanklampen."*

PU: Zou een film over Killzone geen logische stap zijn? Het universum leent zich er prima voor en het zou tevens meehelpen aan de verbreding van de franchise.
Hulst: *"Daar is in het verleden ook zeker interesse voor geweest. Maar als je zoiets wilt doen, moet je het ook echt heel erg goed doen. In essentie is Killzone een gamefranchise, en om dat goed uit te bouwen kost heel veel tijd en geld. Overigens zie ik wel dat filmmakers steeds meer invloeden vanuit games in hun werk stoppen. Bij sommige films zie je gewoon aan bepaalde scènes of camerastandpunten dat regisseurs games hebben gespeeld. Dus de invloed van games is wel degelijk steeds meer voelbaar."*


Hulst verwelkomt een sollicitant voor het Guerrilla pand in Amsterdam.



Hulst bij Pauw en Witteman ten tijde van de release van Killzone 2. Heel subtiel lieten ze destijds zien dat ze het maar een 'ziek spelletje' vonden.


Huizenhoge Mechs versterken het David vs Goliath gevoel, sinds 15 september vorig jaar ook wel het Ajax vs Real Madrid gevoel genoemd.


De Helghast blijken sterker dan gedacht en hun bewapening beter dan vooraf ingeschat. Met de kennis van nu hadden onze jongens lekker thuis achter de dikke kont van moeder de vrouw blijven liggen.


En Helghan blijkt ook nog eens een onherbergzame planeet. Eigenlijk meer een planeet voor een politiemissie dan voor gewapende strijd...



DAVID VERSUS GOLIATH

HET ACHTERGRONDVERHAAL VAN KILLZONE 3

Killzone 3 gaat direct verder waar Killzone 2 ophield. De droom van een succesvolle invasie van planeet Helghan werd in Killzone 2 keihard aan stukken geslagen. In Killzone 3 gaat het maar om één ding: het vege lijf redden en zo snel mogelijk van die vervloekte planeet af zien te komen... en onderweg naar dat doel de Helghast uiteraard zoveel mogelijk schade toebrengen in de hoop hun duivelse plannen te dwarsbomen.

Bij de start van Killzone 2 zag het er allemaal nog hoopvol uit. Een grootschalige invasie in het hart van de Helghast, een aanval op hun eigen thuisplaneet, zou de oorlog voor eens en voor altijd beslechten in het voordeel van de ISA. Drie weken vechten en daarna met de overwinning op zak terug naar moeder de vrouw.
Maar het liep anders. Heel anders. Helghan bleek een onherbergzame planeet, de tegenstanders veel sterker dan gedacht en hun arsenaal aan wapens veel krachtiger en geavanceerder dan vooraf was ingeschat. Keizer Visari mocht dan uiteindelijk vermoord zijn door Rico, het bleek uiteindelijk een Pyrrusoverwinning want om dit doel te bereiken, leed de ISA enorme verliezen en de dood van de Keizer bleek niet het einde, maar juist het begin van een opnieuw oplaaiende strijd.

INTERNE MACHTSSTRIJD

Toch zijn ook de Helghast niet ongeschonden uit de strijd gekomen. Hun legermacht is ondanks de geleden verliezen nog steeds groot en imposant, maar intern ontstaan er scheuren. Onder de Helghast barst namelijk een machtsstrijd los waarbij verschillende facties verschillende doelen nastreven.
Arms CEO Jorhan Stahl en Admiral Orlock (respectievelijk gespeeld door acteurs Malcolm McDowell en Ray Winstone) komen tegenover elkaar te staan en dat resulteert in verschillende kampen binnen de Helghast.

COUNTER ATTACK

Te midden van dit conflict op Helghan vinden we Sev, Rico en een klein legertje. Je hebt nog een paar tanks en een handjevol dropships ter beschikking, maar dat is het dan ook wel. Het is alles bij elkaar net genoeg om af en toe de broodnodige support aan te vragen, net voldoende om van tijd tot tijd een vuist te maken, maar de game start met maar één opdracht voor Sev en zijn wapenbroeders: evacueren en zo snel mogelijk terugkeren naar planeet Vekta.
Tegelijkertijd ontstaat binnen de Helghast gelederen het idee om in een alles of niets poging, een counter invasie richting Aarde te beginnen. En dat laten Sev en z'n mannen natuurlijk nooit ofte nimmer gebeuren.

REUSACHTIG

Maar goed, de zaken staan er dus niet rooskleurig voor, waarbij de verhouding tussen de ISA en de Helghast op planeet Helghan door Guerrilla Games omschreven wordt als David versus Goliath.
En zoals Hermen Hulst, Managing Director en medeoprichter van Guerrilla Games, het een klein jaar geleden zo mooi wist te omschrijven: "Goliath heeft deze keer duizend troepen en een thermonucleair arsenaal aan wapens met zich meegebracht".
Het David versus Goliath principe beperkt zich overigens niet tot de verhouding ISA - Helghast. Guerrilla is altijd al in staat geweest de speler midden in het Theatre of War te plaatsen waarbij je het gevoel hebt deel uit te maken van een veel groter conflict. Er gebeurt opnieuw van alles om je heen, in de lucht en tegen de door rookpluimen vervuilde horizon.
De David vs Goliath metafoor kun je ook doortrekken naar de huizenhoge Mechs en enorme machinerie waar jij het tegen op moet nemen. Als speler zul je je soms afvragen of het überhaupt mogelijk is deze immense vijanden te verslaan.
Gelukkig hoeft Sev het niet, zoals de Bijbelse David, te doen met een slinger en een steen, maar mag je met een explosief arsenaal aan wapens de strijd aangaan. Al gaat dat soms met het hart bonzend in je keel als je tegenover die reusachtige, angstaanjagende vijanden staat.

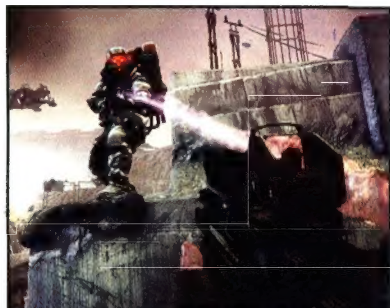
KILLZONE EN 3D

Je hebt 3D games waarbij het 3D stickertje niet veel meer representeert dan een 'normale' game waar wat extra diepte aan is toegevoegd, en je hebt 3D games die echt vanaf het begin gemaakt zijn met de drie dimensies in het achterhoofd. Killzone 3 behoort absoluut tot die laatste categorie.

Hoewel Killzone 3 in de ouderwetse twee dimensies indrukwekkend is en ook daarin tot de top behoort, voegt het opzetten van een kekke 3D-bril wel degelijk iets toe, zowel grafisch als speltechnisch.
Visueel is het allemaal net wat meer in your face en de omgevingen en de sfeer komen nóg meer tot leven. Het knappe aan de 3D versie van Killzone 3 is dat Guerrilla niet getracht heeft je helemaal weg te blazen met situaties waarbij er elke minuut zestien dingen je gezichtsveld binnenvliegen. Dat is een grote fout die veel developers (en ook filmregisseurs) maken.

GEDOSEERD

Killzone 3 werkt een beetje als Avatar. Ten eerste verfraait of, beter gezegd, versterkt 3D de wereld waarin je rondloopt. De kolkende zee is nu nog angstaanjagender, een oneindig lijkende scrapyard wordt nu nog grootser en als je door het gras sluipt, sluip je ook echt dóór het gras. Ten tweede gebruikt Guerrilla de effecten van 3D gedoseerd, zodat áls er iets gebeurt (een brokstuk dat op je af vliegt, een raket die over je hoofd scheert, een Helghast die opeens boven je opdoemt) je ook daadwerkelijk even opveert. Speltechnisch voegt 3D ook wat toe aan de totale ervaring. Je ziet beter hoe dik je cover is, je kunt nu goed de richting van een raket zien en je kunt net wat beter de afstand tot vijanden inschatten. En al deze zaken helpen je bij het overleven in Killzone 3D, iets wat op Hard sowieso geen eenvoudige zaak zal zijn.



In 3D zie je ook beter hoe breed een richeltje is. Maar hij wordt niet breder dan ie is. Als je dat ziet, heb je gewoon te veel gedronken.

RUSTPAUZE

Mocht je dus een 3D tv-scherm bezitten, dan haal je met Killzone 3 ook echt iets waardevols in huis. De totale ervaring is dan net even intenser.
Echter, we moeten hier wel bij zeggen dat we problemen hadden om de game in 3D lang achter elkaar door te spelen. Na een uurtje of vier werden onze ogen wat moe en konden we minder goed en scherp focussen. Een rustpauze inlassen was de enige oplossing.
En dat is jammer aangezien Killzone 3 een game is die je niet loslaat en die je door wilt blijven spelen.



Mooi hè, dat 3D... Je ziet gewoon dat die ene gast achter die andere staat!



KILLZONE EN MOVE

Killzone 3 ondersteunt ook Move maar doet dat niet op een obligate manier.

Natuurlijk kun je de game met de Move- en navigation controller spelen waarbij alle schiet- en actiefuncties intuïtief in de motion controller mogelijkheden verwerkt zijn.
Daarnaast heeft Guerrilla rekening gehouden met het niveau van casual Move spelers; je kunt het spel helemaal spelen met een target lock maar ook met een camera lock.
Deze aangepaste moeilijkheidsgraden zijn alleen voor Move beschikbaar, waarbij de Killzone 3 spelervaring dus veel meer geregisseerd is en de speler aan het handje genomen wordt.

SHARP SHOOTER

Toch zullen er ook genoeg hardcore gamers zijn die Killzone 3 willen gaan spelen met Move omdat op dezelfde dag dat Killzone 3 in de winkel ligt, ook de PlayStation Move Sharp Shooter Attachment gun beschikbaar komt, gemodelleerd naar een van de wapens uit het Killzone universum.
Deze plastic gun biedt op vernuftige wijze plek aan de navigation en de Move controller en kent aan beide kanten actieknoppen zodat hij lekker in de hand ligt voor zowel rechts- als linkshandige spelers.
Het is een van de meest fraaie stukjes gun hardware die we tot nu hebben gezien.





Thuis heb ik precies zo'n ding... als plantenspuit.

KILLZ

POWER UNLIMITED GOLD

Jan en JJ kregen als een van de eersten in de wereld de kans om met de volledige versie van Killzone 3 te spelen. En zo hoort het ook, want als Nederlanders is dit spel toch ook een beetje van ons. Na ruim tien uur gamen kwamen ze moe maar voldaan uit het testhok van Sony. Zeer voldaan zelfs.

JAN OVER KILLZONE 3

Sinds de Sony persconferentie op de E3 2010, waar ik als een dwaas in een zaal met drieduizend man 'Viva Hollanda!' bulderde toen Guerrilla de presentatie opende, ben ik in de ban van Killzone 3. Natuurlijk klopt er in mijn lijf een trots oranje hart maar het feit dat de Amerikaanse en Engelse pers de afgelopen maanden ook massaal bovenop Killzone 3 zijn gedoken, geeft wel aan dat we met een shooter van internationaal formaat te maken hebben.

PRACHT & PRAAL

Killzone 3 begint al meteen sterk met een aardige twist die ik hier natuurlijk niet ga verklappen. Vanaf de eerste minuten zul je al merken hoe lastig het gaat worden om van al het moois dat de game je te bieden heeft op je gemak te genieten. Kijk dan ook tijdens de verkapte tutorial goed om je heen, want het is een van de weinige momenten in de game dat je (even) de tijd hebt om daadwerkelijk de sfeervolle pracht en praal van de kunstenaars van Guerrilla in je op te nemen.
Maar al snel is het business as usual, en is het schieten geblazen op alles wat voor je loop komt. Het uitgangspunt - get the hell out of here en we zien wel waar het schip strandt - is anders dan bij andere shooters. Het staat er namelijk niet goed voor bij de ISA, en Sev, Rico en de rest van de ISA-leden willen zo snel mogelijk naar huis. Dat betekent dat je in een soort alles of niets gevecht belandt waarbij het zowel om vastberadenheid draait als om puur overleven.
Voor inhoudelijke beschouwingen die de impact van de oorlog in beeld brengen (zoals bij Homefront) is hier geen ruimte. Killzone 3 is dan ook veel meer een doordenderende achtbaanrit waarbij de grootsheid van de gevechten voortdurend imponeert en de actie zo volvet en slick in beeld wordt gebracht dat ik er zwaar van onder de indruk was.

"EEN NAGENOEG PERFECT AFGE-WERKTE GAME!"

SNEEUW

Killzone 3 kent ook veel diversiteit in gameplay en in omgevingen. De sneeuwlevels zijn veruit favoriet bij mij (ik zat bijna rillend voor m'n televisie) maar ook de meer stealthy onderdelen op een groener deel van de planeet wisten me aangenaam te verrassen. Hier moest ik echt de routes van de patrouillerende Helghast timen en gebruik maken van de aantrekkelijke combinatie van combat knife en gedempte gun.
Een eervolle vermelding wil ik ook geven aan de jetpack gameplay. Het voelde ronduit heerlijk om enorme jumps te maken en tegelijkertijd vanuit de lucht vijanden neer te maaien.

MEESTERLIJKE MÊLEE

Tijdens de multiplayer bèta hebben we er al even mee kunnen stoeien: de brute mêlee moves waarmee we oogkassen van vijanden indrukten, kelen doorsneden en nekken braken.
In de singleplayer kun je op gezette tijden eveneens vijanden besluipen en je mes op gruwelijke wijze laten huishouden met diezelfde veelvoud aan moves. Met name een nieuw type Assassin-achtige Helghast die jou razendsnel opspoort en vervolgens bespringt met een vlijmscherp mes kun je in een split-second counteren, waarna hij een zeer brute dood sterft. Heerlijk.

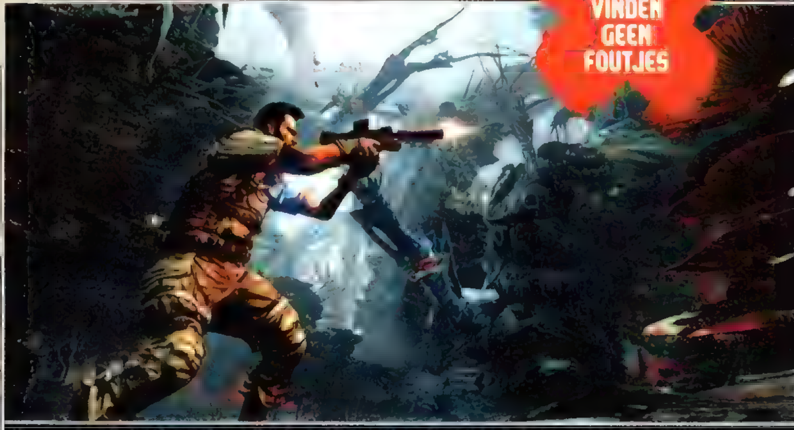





De eerste levels voor LEGO Killzone zijn ook al klaar.

ONE 3

JAN EN JJ VINDEN GEEN FOUTJES



Kunnen ze dat volgens jaar niet doen? Expeditie Robinson met gewapende gekken?



CO-OP

Dat Killzone 3 co-op zou krijgen was al bekend maar het feit dat spelers samen op de bank in splitscreen de hele campagne van Killzone 3 kunnen doorlopen, is natuurlijk fantastisch.
Het toont ook de kracht van de PS3, want ondanks dat feitelijk alles dubbel gerenderd moest worden, ziet het er allemaal nog steeds super uit.
Het was hooguit nog beter geweest als de game een drop in, drop out systeem had gekend waarbij iemand bij wijze van spreken halverwege op de bank kon ploffen om een tweede controller op te pakken. Maar hé, er moet altijd wat te wensen overblijven nietwaar?

DICTATORS

De terugkerende tussenfilmpjes waarbij de Helghast leiders de stand van zaken van de oorlog doornemen en er interne strubbelingen ontstaan, zijn bijna hilarisch te noemen. De machtsstrijd bij de Helghast wordt briljant in beeld gebracht door twee vechtende kemphanen maar let tijdens deze smakelijke filmpjes ook eens op de rest van de aanwezige militaire staf, meer zeg ik niet. Sowieso kent de game met dik zeventig minuten aan dialogen in de filmpjes, genoeg ruimte om het achtergrondverhaal uiteen te zetten, al verdient deze nergens de Pullitzer prijs.

HALO BEATER?

Ooit noemde Edge Killzone (1) voor PlayStation 2 een Halo Beater. Dat liep in de praktijk anders want in verkochte aantallen en universele lof scoort de Xbox franchise nog steeds hoger dan de franchise die in Amsterdam is bedacht en uitgewerkt.
Maar als ik de singpleplayer van Halo Reach nu vergelijk met die van Killzone 3 gaat mijn voorkeur duidelijk uit naar die laatste. Ik vind de wapens stoerder, de personages interessanter, de singleplayer is bijna twee keer zo lang en grafisch/technisch veegt Killzone 3 de vloer aan met bijna alle competitie.
En al mag Killzone 3 inhoudelijk nergens revolutionaire vernieuwing bieden en hanteren ze in basis de bekende first-person shooter conventies, als geheel is dit gewoon een nagenoeg perfect afgewerkte game!



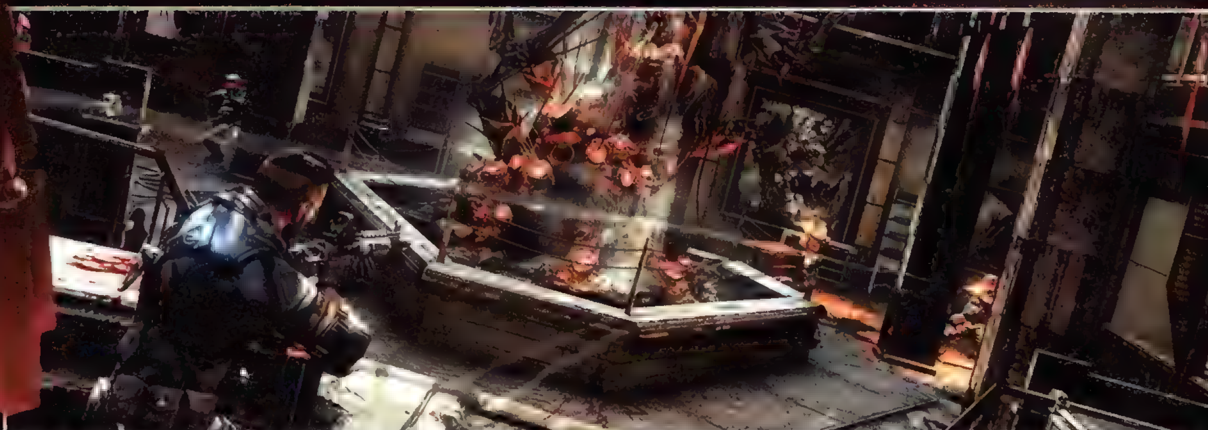
FLINK AAN DE BAK

Een shooter kan nog zo fraai zijn en gezegend met dikke wapens, als de vijanden zich als een stel kippen zonder kop door de omgeving verplaatsen, is de lol er snel af.
Guerrilla heeft een behoorlijke naam op het gebied van A.I.. Bij de eerste Killzone zag het prestigieuze gamesmagazine Edge hen zelfs als de koningen op dit gebied. Wellicht dat sommigen het hiermee niet helemaal eens zijn (in de eerste twee delen acteerden je eigen man netjes soms wat raar), maar in Killzone 3 valt er echt weinig op de A.I. aan te merken.
Dat deze game zo de nadruk legt op cover is dan ook niet voor niets. De Helghast zijn gezegend met een tactisch inzicht dat je vaak voor behoorlijke problemen stelt. Ze flanken, gebruiken cover, gooien volop met granaten en werken ook echt als team.
Guerrilla meldde dat ze deel 3 ietsje makkelijker hebben gemaakt dan deel 2, die voor velen te tricky was op Hard. Nou, we beloven je: ook dit keer zul je flink aan de bak moeten als je voor de hoogste moeilijkheidsgraad gaat. En dat doe je als PU lezer toch?



GAMEPLAY

Veel shooters hebben de neiging in herhaling te vallen. Dat je level na level op min of meer dezelfde manier, in dezelfde soort omgeving, met dezelfde soort wapens, dezelfde soort vijanden aan het neermaaien bent. Qua settings en sfeer kende Killzone 2 dat ook een beetje. Bij Killzone 3 heeft echter iemand heel goed de regie over de flow van het spel gevoerd. Het is niet dat Killzone 3 inhoudelijk iets nieuws aan het shootergenre toevoegt (je ondergaat toch vooral de bekende onderdelen als stealth, achtbaanrit in voertuig, stukje maaien achter groot kanon en dan weer een level op conventionele wijze aanpakken), het is meer de flow, de afwisseling die van Killzone 3 zo'n strakke spelervaring maakt. Elke keer als je ook maar even denkt dat de actie wat eentonig wordt, wisselt Guerrilla af. Natuurlijk heb je meerdere levels waarin je gewoon met een wapen ten aanval trekt en zijn er meerdere secties met voertuigen; maar dan heb je



Op de planeet Helghan werden planten een soort van vereerd. De mooiste werden tentoongesteld als kunstobject, ook wel plantbeeld genoemd.

JJ OVER KILLZONE 3

Killzone 3 is de best gemaakte game die ik sinds tijden heb gespeeld. En lees dit zinnetje alsjeblieft goed voordat ik weer voor 'nationalist', 'bevooroordeeld' of 'omgekocht' word uitgemaakt. Er staat namelijk niet 'de beste game sinds tijden', maar 'de best GEMAAKTE game sinds tijden'. En dat is een nuance die er echt toe doet.
Als je het hebt over "de beste game", speelt smaak vaak een grote rol. Mass Effect 2 won bijvoorbeeld veel prijzen voor beste game van het jaar. Zal best, maar ik kijk liever alle afleveringen van Desperate Houswives met Bulgaarse nasynchronisatie, dan dat ik die game moet spelen. Ik zie absoluut dat het een goed gemaakte game is, maar het onderwerp dig ik niet.
"Best gemaakte game" is een veel objectiever gegeven. Het betekent dat een spel op de verschillende onderdelen waaruit het bestaat (zoals beeld, geluid, verhaal, balans, sfeer...) glorieert. En het totaalpakket dat Guerrilla met Killzone 3 produceerde, heb ik nog maar zelden beter uitgewerkt gezien.

BEST GEMAAKT

Het afgelopen jaar kwamen er veel goed gemaakte games uit. Call of Duty: Black Ops, Red Dead Redemption, Halo Reach, FIFA 11 en zo zijn er nog wel meer. Maar de titel 'best gemaakt' kan natuurlijk maar in uitzonderlijke gevallen worden toegekend.
Check het maar even: Black Ops was sterk in de multiplayer en bezat een goed geluid... maar qua beeld was het niet top, de A.I. viel soms tegen en de boel was ook nog eens behoorlijk kort.
RDR? Prachtig vormgegeven, sfeervol beeld, spannend verhaal... maar ook met bugs en vaak repetitief.
Halo Reach? Briljante multiplayer, sterk verhaal, puike A.I., mooie soundtrack... maar ook te kort, grafisch niet superieur en zeker niet beter dan het eerste deel.



Ze willen trouwens een datingprogramma gaan beginnen voor militairen. De naam hebben ze al: Sol-date.

FIFA 11? Fantastische gameplay, volop modes... maar ook grafisch minder dan concurrent PES.
Eigenlijk kwamen alleen NBA 2K11 en World of Warcraft: Cataclysm vorig jaar voor het predicaat 'best gemaakt' in aanmerking. Op het totaalpakket van die games viel gewoon weinig tot niets aan te merken.
En dat geldt ook voor Killzone 3. Ik heb het echt geprobeerd, de shit echt onder de loep genomen samen met Jan. Hij spelen, en ik kijken of er ergens iets fout zat. Speuren of iemand vastliep, de A.I. iets raars deed, ergens lag te zien was. Maar we hebben nauwelijks iets gezien op dat gebied. En jij gaat dat straks ook nauwelijks zien.
Ik loop de belangrijkste onderdelen even met jullie af.

DE ONDERDELEN

GRAPHICS: Beste wat je ooit op de PlayStation 3 hebt gezien. Immense landschappen vol met detail, soepele animatie en een facial animation die L.A. Noire nu al concurrentie aandoet. Check de lip sync maar eens; je ziet de woorden echt uitgesproken worden. Of de emoties. Je ziet echt pijn, verbazing of blijdschap in de gezichten. Hoeveel games doen dat?
A.I.: Briljant. De Helghast strafen.

MULTIPLAYER VOLGENDE MAAND

Op het moment van schrijven hadden Jeroen en Jan al enige tijd in de multiplayer bèta doorgebracht, en kreeg Jeroen net een uitnodiging voor een Killzone 3 event in Londen binnen. We komen daar dus in ons volgende nummer uitgebreid op terug.
Toch is in het eindcijfer al wel een voorzichtige verwachting over die multiplayer ingebouwd en hebben we Killzone 3, met een kleine slag om de arm, als totaalpakket trachten te beoordelen.
We vinden echter dat je de multiplayer pas echt goed kunt testen als de game daadwerkelijk uit is, de community er los op gaat en we zelf ook een paar dagen achter elkaar hebben kunnen spelen.
To be continued dus... in de volgende Power Unlimited.



altijd wel weer een ander wapen, een andere omgeving en steeds andere vijanden. En je zult nooit tweekeer met hetzelfde voertuig te keer gaan.
Zelfs de jetpack en de nieuwe W.A.S.P., twee voorbeelden van de vele nieuwe toevoegingen aan het Killzone universum, worden niet uitgemolken en zul je slechts tijdens enkele levels gebruiken. Petje af.

RUIK JE 'T, DIE GAST HEEFT 'T UIT ANGST IN Z'N BROEK GEDAAN!

HAHAHA, JA, MAN; IK HEB NIET MEER ZO GELACHEN SINDS DIE KEER DAT DE KAPITEIN EEN SINTERKLAASBAARD AAN Z'N MASKER HAD VASTGEPLAKT.

HAHAHA, IK MOET ERGENS EEN VROUW GERAAKT HEBBEN, ER VLIEGT DAAR LINKS EEN STUK LINGERIE EN TANDEN MET HAAR EROP.

HELGHAST EDITIE WINNEN? CHECK PU.TV!

Killzone 3 kent, hoe kan het ook anders, verschillende speciale uitgaven. Zo komt er een Collector's Edition (in een geile steelbook case) die naast de game verschillende codes voor downloadable content bevat.
De Helghast Edition vormt echter de crème de la crème. Deze versie (die bijna 180 euro gaat kosten!) huisvest een replica van de helm van een Helghast-soldaat, een honderd pagina's tellend artbook, een action figure, downloadable content, de soundtrack, twee levels uit Killzone 2 en een Super Voucher voor bonussen in de multiplayermodus.
En het mooie is, wij geven een HELGHAST EDITION weg! Wat je daar voor moet doen? Als een malloot naar www.pu.nl surfen en de Killzone 3 items op PU.TV heel goed in de gaten houden!

gaan liggen, duiken weg voor granaten, zoeken je zwakke kant en vallen aan als je op je kwetsbaarst bent. Zet de game op Hard en je weet wat ik bedoel.
SOUND: Onovertroffen. Prachtige muziek en geluidseffecten die je niet met rust laten. Killzone 3 prikkelt niet alleen het oog maar ook het oor.
BALANS: Ik weet niet zeker of het zo is, maar bij de productie van Killzone 3 heeft Guerrilla volgens mij gebruik gemaakt van iemand die verstand heeft van films regisseren. De flow van de game, de afwisseling van de actie, het dikke uur aan pakkende cut scenes, de cameravoering, de monologen... het verraadt inzicht in hoe je een goede film maakt. Ga bij Killzone 3 gewoon een keertje niet door de levels rushen, maar let eens op hoe men alles in beeld brengt. Verplichte kost voor iedereen die later developer wil worden.
SPEELDUUR: De campaign speel je op easy in een uur of acht uit. En welke game kan dat vandaag de dag nog zeggen?

EEN EIND OP WEG

En zo kan ik nog wel even doorgaan. Killzone 3 klopt gewoon van alle kanten, én, en dat mag wel eens gezegd worden, het is allemaal binnen de gestelde tijd afgemaakt. Ook dat kunnen vandaag de dag maar weinig ontwikkelaars zeggen.
Ik vind Killzone 3 dus de best gemaakte game sinds tijden. Of ik het ook de beste game sinds tijden vind, hangt van de multiplayer af die we de komende maand gaan testen. Maar met deze fantastische singleplayer zijn ze al een heel eind op weg om me ook op smaakgebied te pakken.

CONCLUSIE

We hebben echt gezocht naar minpuntjes bij Killzone 3, maar we konden gewoon niks vinden. Ja, het achtergrondverhaal beklijft misschien niet zo goed als gehoopt, maar voor de rest klopt alles aan dit spel: lengte, beeld, actie, geluid, impact, tempo, afwisseling. Killzone 3 behoort tot de absolute top van het shooter segment. Het rood wit blauw mag buiten gehangen worden, compleet met oranje wimpel.


JAN & JJ

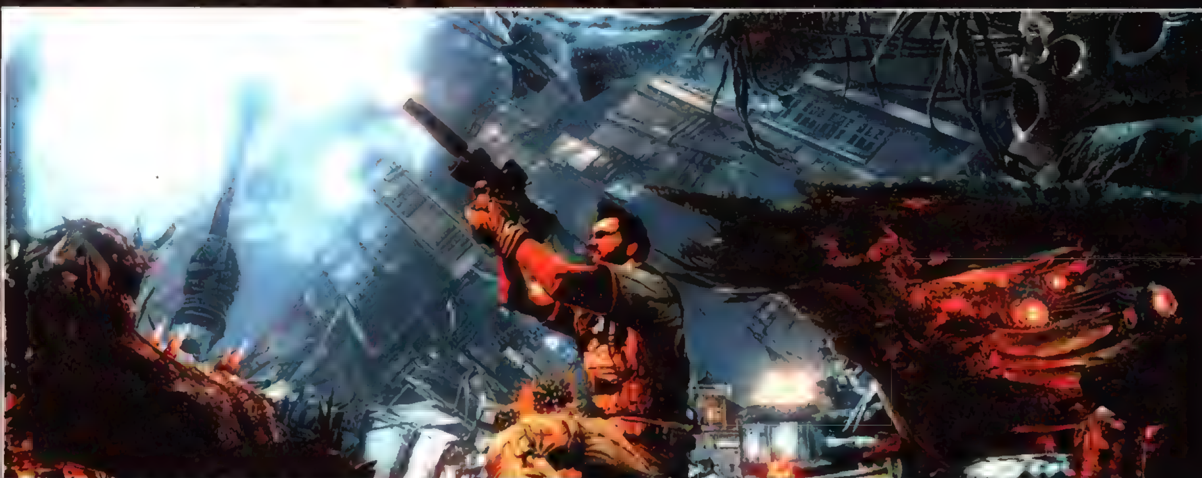
SCORE 93

De singeplayer speel je op Easy in een uur of zeven à acht uit en dat is een marathon vergeleken met een hoop hedendaagse shooters. En dan heb je nog de botmode, de co-op mode én de multiplayer.

KILLZONE 3
PLAYSTATION 3
GUERRILLA / SCEE
1 - 24 SPELERS
OUT NOW

18




Voor sommige locaties hebben de Amsterdammers van Guerrilla zich laten inspireren door de bouwputten van de Noord-Zuid lijn.


18
www.pegi.info

DRAGON AGE II

DESTINY WAITS FOR NO ONE.
VANAF 10 MAART VERKRIJGBAAR



WWW.EA.COM



XBOX 360. XBOX LIVE.



PS3 PlayStation 3



PC DVD ROM

BIOWARE



황제에게 영광을!

친애하는 동포 및 전사 여러분. 드디어 우리가 세상을 정복할 때가 왔습니다! 서구 자본의 더러운 영향이 세상에서 사라질 때 순수한 한국 정부가 세상을 지배하게 될 것입니다. 우리를 믿고 함께하는 자들은 영광스런 미래를 맞을 것이고, 믿음이 없는 자들은 이승은 물론 저승에서까지도 지속되는 영원한 형벌을 받게 될 것입니다.

지구를 어지럽히는 더러운 힘은 저 깊은 근간까지 뻗쳐 있습니다. 당신은 신세계의 명예로운 시민으로서 우리를 불신자들로부터 구원해내야 합니다. 여기 제시된 예는 스페이드 에이스의 멸망에 대한 것으로, 이 수상한 작자는 닐스 로든부르그 (Kim-Ahn Jok-Brok) 라고 불리며 보잘 것 없는 출판사의 운영인입니다. 하지만 적은 트럼프 카드를 더 많이 가지고 있고, www.pu.nl/beteretoekomst 및 PU TV 같은 채널을 통해 사악한 메시지를 전달하려 한다고 합니다. 그래서 저희는 벌써 몇 년 동안 인터넷 검열 및 이와 같이 반정부 비판에 사용되는 악성 채널의 금지를 위해 싸우고 있습니다. 위 채널에서 수상한 내용을 발견하면 반드시 저희에게 알려 주시기 바랍니다.

보다 나은 미래를 꿈꾸며,

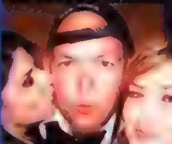




DE REDACTIE

Meestal proberen we aan de hand van een actuele kwestie of een item in de PU een maandelijkse vraag voor de PU redacteuren te verzinnen. Dit keer draait 't echter om een kwestie die in het geval van de PU redacteuren altijd actueel is: heren, wat hebben jullie voor rare gewoonten?

JURJEN



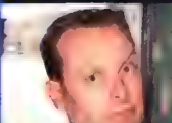
Rare gewoonten? Ik heb geen rare gewoonten. Volgens mij. Wacht, ik vraag 't hier thuis even. O ja: ik was absurd vaak mijn handen, doe ketchup en mosterd op brood, laat mijn sokken altijd naast mijn bed liggen, plas naast de wc, drink cola na het tandenpoetsen, strijk vaak met mijn hand over mijn hoofd, drink te veel bier, laat o-ver-al colaflessen slingeren, stel me een beetje aan als ik pijn heb en kan echt niet goed zoeken, maar ben verder wel lief.

JEROEN



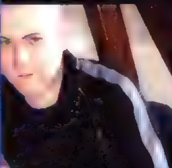
Ik doe altijd eerst mijn linker hardloopschoen aan en daarna pas de rechter en adem altijd uit op de stap van mijn linkerbeen, dat is het wat sport betreft. Verder heb ik weinig rare gewoonten, wel heimelijke genoegens. Zoals heel hard nummers van Billy Joel meezingen. Verder vind ik het heerlijk om op een zondagmiddag mezelf te verliezen in een oude Disneyfilm. Sneeuwwitje heb ik de laatste keer helemaal uitgekeken.

J.J.



Rare gewoonten te over hier, afgezien van het feit dat ik mijn teksten altijd op tijd inlever. Zo wil ik nooit dat mijn boterham helemaal besmeerd is, mag ik niet aan een nieuw tijdschrift of boek beginnen als ik het oude nog niet uitheb en kijk ik de wedstrijden van PSV helemaal via teletekst. Maar teksten op tijd inleveren, dat is dus echt wel het meest extreme van alles.

WOUTER



Ik moet altijd minstens één vorm van entertainment mee naar de plee (zoals een handheld, een PU of een ander blaadje), ik vind het fijn om, als mijn oren koud zijn, mijn oorlel in mijn oorschelp te drukken, ik vouw alle kleren die ik mijn koffer stop netjes op, zelfs de vieze op de terugreis (hier heb ik JJ behoorlijk mee geshockeerd) en ik vind het leuk om héél pissig naar oude vrouwtjes te kijken als ik door de stad loop, want die schrikken altijd zo lekker. Oh ja, en ik schreeuw graag 'MOKSIE!', maar dat is toch vrij normaal?

JAN



Een lichte verstrooidheid is me niet vreemd. Sleutels en portemonnee ben ik steevast kwijt en het pak hagelslag terugvinden in de koelkast of de afstandsbediening bovenop de magnetron, is eerder regel dan uitzondering. Slechte gewoonten beperken zich tot het steevast open laten staan van de koelkast, het in één keer leeg snaaien van de droppot, staand lunchen en onderwijl de krant lezen en het verzamelen van muziek CD's en die overal door het hele huis opstapelen (ik zit nu aan de 12.000 stuks).

STEVEN



Mijn tik uit zich op verscheidene manieren. Hier een paar voorbeelden. Er moet altijd een systeem zitten in hoe bijvoorbeeld mijn spullen naast elkaar liggen, of instellingen en draaiknoppen staan. Kabels van al mijn elektronica liggen altijd netjes en ik hou alles als een neuroot stofvrij. De knoppen van de verwarming in mijn auto moeten alle drie dezelfde kant op wijzen. En het volume van de TV mag alleen op een even waarde staan, of een stap van vijf. Yes, it's a probem...

ED



Is zeven keer per week hardlopen een rare gewoonte? Dat vind ik zelf niet. Wel drink ik graag stiekem de melk direct uit het pak, ondanks dat ik weet dat de rest van mijn huisgenoten dat onfris vinden, en ik lees de restaurant recensie uit de Volkskrant nooit ergens anders dan kakkend op de plee. Tja, verder peuter ik in m'n neus en bijt ik m'n nagels maar zolang ik dat niet doe tijdens het hardlopen, valt dat nog wel mee, toch?

MAARTEN



Hier op de redactie heerst een overvloed aan testosteron. Er wordt mannelijk geschreeuwd, hard door elkaar heen gelulд en vooral niet naar elkaar geluisterd. Het voelt aan als een soort jeugdhonk waar de leiding de controle compleet kwijt is geraakt. Je begrijpt dat het voor ons dus ook de normaalste zaak van de wereld is dat er openlijk geboerd wordt. En ik merk de laatste tijd (nu ik vlak bij Wouter z'n bureau zit) dat de grens weer verlegd is door ook nog eens onbeperkt zachte windjes te laten. Nou ja, wie ben ik dan om daar niet aan mee te doen?

IEMAND MOET HET DOEN

In deze PU vind je het verslag van Wouter, die als een testdummie werd aangewezen om zo lang mogelijk achter elkaar 3D games te spelen. Hij hield er naar eigen zeggen, behalve enkele "bloederige vleeswonden" weinig aan over, maar als we Wouter's blik na afloop van de sessie bekijken, is de kreet 'iemand moet het doen' zelden zo op z'n plaats geweest. Al moeten we gelijk toegeven dat we Wouter hier op de redactie eigenlijk nooit met een echt heldere oogopslag hebben aangetroffen.







UIT DEN OUDEN DOOSCH

Zoals je ongetwijfeld gezien hebt, hebben we deze maand Killzone 3 op de cover, maar ook een kleine zeven jaar geleden was dat al het geval. In oktober 2004 (een paar maanden voor de release) mochten Jan en Steven op een zolderkamertje bij Guerrilla aan de slag met deel 1 en het tweetal zag toen al dat Killzone wel eens tot een belangrijke PlayStation franchise zou kunnen uitgroeien. Maar dat deze franchise 't ooit tot een special van tien pagina's in de PU zou brengen, hadden zelfs zij niet kunnen vermoeden.
ED





ULTIEME TOEWIJDING

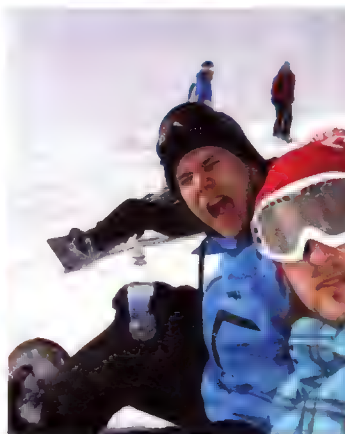
Kijk, dat is the spirit. Jurjen moest deze maand op trip voor de nieuwe Lord of the Rings game, die deze keer in de vorm van een action RPG het licht moet zien. Nu is dat genre misschien niet helemaal Jurjen z'n ding maar juist dan zie je weer eens wat een topjournalist deze jongen is.
Niet alleen checkte hij van te voren allerlei YouTube filmpjes van de game, speelde hij Dragon Age in hetzelfde genre en keek hij de derde LotR film nog een keer van voor naar achter. Nee, hij heeft zich ook nog eens twee weken lang voorgedaan als de nors kijkende dwerg Gimli om zich écht helemaal optimaal voor te bereiden op zijn perstrip. Hoodie af, zouden wij zeggen.



BIG BEERS

Jammer genoeg lukte het niet om deze maand de nieuwe snowboardgame Stoked Big Air op tijd te reviewen maar die houden jullie natuurlijk tegoed. Om vast een beetje in de sfeer te komen, boekten Wouter en Maarten een snowboardtripje voor zichzelf naar Val Thorens, alwaar het duo zich opperbest vermaakte.
Big Airs zaten er niet in, zo vertelde Maarten, maar Big Beers waren een goed alternatief.





INHOUD

COVERVIEW

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



★ Brief ★ VAN DE MAAND

MISKOOP VOORKOMEN!

Lieve PU,
Zoals elk jaar vroeg ik ook deze Kerst weer een game. Omdat pap en mam altijd een beetje origineel proberen te blijven, besloten ze dit jaar van mijn gevraagde games af te wijken en voor Harry Potter te kiezen. Een logische keuze; wij als familie volgen Potter al vanaf boek 1 en hebben menig HP spellen al aardig grijs gespeeld.
Maar toen ik op Kerstavond mijn cadeau uitpakte, bekroop me toch een licht akelig gevoel. Ik had een tijdje terug jullie recensie gelezen en die was niet al te best.
Begrijp me niet verkeerd, ik ga niet van elke review uit of een game goed of slecht is. Ik heb heus wel eens een game goed gevonden die jullie dan weer minder goed vonden, of andersom. Het ging me dan ook meer om de inhoud. Als ik iets haatte in de voorgaande HP spellen was het bijvoorbeeld wel het sluipen onder je onzichtbaarheidmantel. Samen met het gebrek aan fragmenten tussendoor en de slechte werking op sommige momenten, kan ik me helemaal voorstellen wat voor een grote fail deze game is.
Dus, bij deze, bedankt voor de goede en duidelijke recensie die mij ervan heeft weerhouden snel de sealing eraf te trekken, zodat ik hem niet meer kon ruilen. Ik rij straks naar de eerstvolgende gamewinkel en ruil hem lekker voor iets cools.
Bedankt, and keep up the good work!
Sharon Córvers | Middelbeek

Slimme beslissing Sharon, want zelfs Opper-Dreuzel Jan kreeg er [illegible] kramp en schubschimmel van





De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft.
Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



JAN BEGRIJPT HET NIET

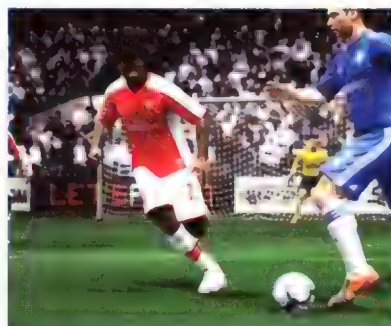
Lieve Jan,
Deze brief is volledig aan jou gericht dus ga er maar even voor zitten. Ik las laatst jouw review van de campaign van Black Ops. Op dat moment had ik die al uitgespeeld en moest ik dus concluderen dat jij er maar weinig van hebt begrepen.
Ten eerste: De PU vergeleek (onterecht?) Modern Warfare 2 met Black Ops. Hierbij werd bijvoorbeeld gezegd dat het vliegtuig-level van MW2 als een goedkope consumenten stunt overkwam. Terwijl jullie bij de release het wel extreem vonden, maar ach, geweld is extreem dus van een stunt is geen sprake. Maar nee, nieuwe game en dus nieuwe mening, vanaf nu is MW2 kut en is het vliegtuig-level een stunt. Apart, maar ik kan ermee leven.
Ten tweede: Conclusie van jou was kort samengevat: voor een CoD game een prima verhaal met een plottwist. Jij liet zelf al weten dat je de plottwist al zag aankomen van tevoren. Ik ook en dus vond ik het een slechte twist die niks toevoegt aan het hele verhaal. Bovendien was het verhaal ook zwak, het kwam neer op losse missies waarbij de helft is gebaseerd op realiteit en de andere helft verzonnen, en tussendoor wat gehijg en gewauwel van Mason.
Als ik de campaign dan vergelijk met die van MW2 (wat jij kan, kan ik ook) vond ik het verhaal gelijkwaardig, misschien wel een licht voordeel voor MW2. Waarom? Punt 1. Plottwist (Shepperd is de bad guy) zag ik niet aankomen en had een gevolg voor de rest van het verhaal. Punt 2. Een cliffhanger die je laat snakken naar meer. Ik zeg niet dat het verhaal van MW2 goed was, maar het was in ieder geval beter uitgewerkt dan Black Ops.
Denk er maar eens goed over na!
Groeten,
Bart | Internet



Jan: "Aangezien ik geen zin heb in een welles nietes discussie moet je vooral bij je mening blijven. Ik vond de verhaallijn van Black Ops een stuk beter uitgewerkt, al was het maar omdat Mason deze keer een stem heeft en je geen inwisselbare, sprakeloze nobody speelt. Daarbij is de constructie - de interrogation room als rode draad en vervolgens flashbacks naar andere missies - een stuk beter gekozen, en zijn de meeste missies ingebed in historische gebeurtenissen en politieke ontwikkelingen die daadwerkelijk hebben plaatsgevonden. Alle plaatsen die je aandoet in Black Ops (hebben) bestaan, inclusief de Russische geheime basis waar geëxperimenteerd werd.
Daarbij heb ik MW2 nooit kut gevonden qua singleplayer, alleen vond en vind ik de missies op het vliegveld (zie screen) effectbejag en had MW2 prima zonder gekund. De singleplayer van Black Ops verdient nog steeds geen AKO Literatuurprijs maar is duidelijk een stuk dieper en heeft veel meer lagen dan MW2. Jammer dat je die niet hebt opgepikt.

NIET BLIJE BELG

Beste PU,
Jullie blad is echt de max. in België zijn er alleen crappy magazines die helemaal niet het niveau van de PU halen. Dus Nederlanders die denken dat wij Belgen niks positiefs kunnen zeggen van onze noorderburen hebben het effe lekker mis.
Ik ben nog maar een maandje online aan het gamen met m'n PlayStation 3, wat een wereld gaat er voor mij open... Er zijn ook een paar dingen die kut zijn maar ik wil er toch ééntje aanhalen want het begint mij de strot uit te komen. Vandaag heb ik ongeveer tien potjes FIFA 10 online gegamed en als er vier de volledige match hebben uitgespeeld, overdrijf ik niet. Waarom moeten al die flikkers nu vroegtijdig de game stopzetten omdat ze op hun doos krijgen?? Als ik 0-3 achtersta na drie minuten heb ik het fatsoen om een volledige game te strijden voor een gelijkspel of overwinning. (misschien een eerredder). Dus als er lezers zijn die van die zooi uithalen, die kunnen beter offline FIFA spelen want jullie zijn het niet waard. Waarom doet EA Sports hier niets aan?? Jezus Maria...
Weet je? Ik ga gewoon lekker Assasin's Creed Brotherhood verder doen... offline... weg van al die reetkevers.
PU, als je deze brief in jullie magazine zetten, koop ik direct een abonnementje.



BELEDIGDE PVV'ER

Beste redactie,
Afgelopen december moest ik wat langer dan normaal wachten op m'n favo maandblad tot mijn vrouw met de mededeling kwam dat mijn bijbel op de deurmat lag. 's Avonds m'n dochter naar bed gebracht en met een kop koffie op de bank heerlijk met de PU beginnen.
Dat was leuk tot bladzijde acht toen ik me persoonlijk aangevallen voelde door Ed. Bedoel, kan een hoop grapjes hebben want ben voor Feyenoord de 40 net gepasseerd, kalend, m'n 6pack begint te veranderen in een biertender, werkzaam voor BP, woonachtig in Zeeland etc etc.
Maar om nu als een debiele onbetrouwbare liegende asociale xenofobe criminele malloot weggezet te worden omdat ik PVV stem, gaat mij veels te ver en hield daar een hele nare smaak van in mijn mond over en het blad ook gelijk even laten liggen.
Wanneer dit jullie standpunt is, beëindig gerust mijn abo dan en stort mijn geld dan maar naar het Sofia kinderziekenhuis, en even goede vrienden.
Peter van Beuningen | Internet

We hebben Ed even de mond gesnoerd, want zijn enige opmerking op jouw brief was: "Ha, ha! Een PVV-stemmer die kan lezen! Da's al heel wat."
Maar ach, als trouwe PU-lezer weet je dat in de bijschriften van Ed iedereen op een gegeven moment aan de beurt komt. Links of rechts, man of vrouw, moslim of katholiek, priester of schoonmoeder... Gelukkig spaart die kale, chagrijnige, incontinente opa zichzelf ook niet...

KORTER MAAR AFWISSELENDER

Beste PU,
Ik was de discussie tussen Steven en Jurjen aan het lezen over de steeds kortere duur van games. Ik zou graag nog wat toe willen voegen. Vroeger had je volgens Steven veel meer uren in en game zitten als nu. Dit komt alleen doordat iedere keer als je doodging je het hele spel opnieuw moest doen. Doordat je alles opnieuw moest doen, krijg je vanzelf wel meer gameplay-uren.
Ik snap wel dat het leuker is om meer uren in een spel te hebben zitten, maar dan wil ik wel afwisseling in die uren hebben.
Ze hebben de games nu makkelijker gemaakt en daarmee ook een stuk korter.
Het klopt ook dat de nieuwe generatie gamers niet echt veel gewend is qua moeilijkheid. Als ze een keer doodgaan, beginnen ze hooguit een paar minuten lopen van waar ze waren.
De games van nu vind ik niet slechter dan de vorige generatie, maar ze mogen van mij wel langer als dan ze nu zijn.
Groeten,
Tom Valentijn | Internet

Alleen Ed houdt van korte games want dan kunnen de redacteuren hun teksten sneller inleveren. En hij wist ook wel iets te noemen dat je steeds opnieuw kan doen zonder dat het ooit saai wordt...

KINECT NIET TE DUUR

Yo gasten!!!
Ik schrijf niet om jullie blad af te zeiken of wat dan ook, ik ben er een tijdje lid van, zeker omdat de PU heerlijk leest, beter dan al die andere z(eik)akelijke saaie bladen.
Ik zit alleen een tijdje met een dilemma. Ik word in mijn omgeving constant geconfronteerd met het feit dat het duur is om een Kinect aan te schaffen, ik snap dat niet. Ga er nou eens vanuit dat je de Move koopt. In je eentje is het simpel dan is ie redelijk geprijsd, dan betaal je het meest compleet voor 70 euro. Maar wil je het met z'n vieren gaan doen?? Dan kost het je compleet wel zo'n 280 euro voor 4 controllers en 4 navigons. Terwijl je bij de Xdoos niet meer dan 150 kwijt bent. Zelfs de Wii is dan nog duurder. Wii incl. 1 controller + 1 spel = 170 euro. En dan nog eens 3 remotes en nunchucks erbij (merk Nintendo) = 210 euro +170 euro = 380 euro, koop je een Xbox 360 250gb + kinect bundel ben je 350 kwijt.
Hierbij wil ik gewoon laten zien dat Microsoft hier een goede prijs heeft neergezet.
Mannen ga zo door!!! De ballen!!
Dick van der Gaag | Hoek van Holland

Je vergeet dat als je met vier man wil Kinecten, je je woonkamer moet verbouwen, of in het ergste geval moet verhuizen. Dan ben je toch al snel een dikke tweehonderdduizend euro kwijt.



Veel succes verder en doe zo verder mannen!
Juarez Jan | Helchteren | België

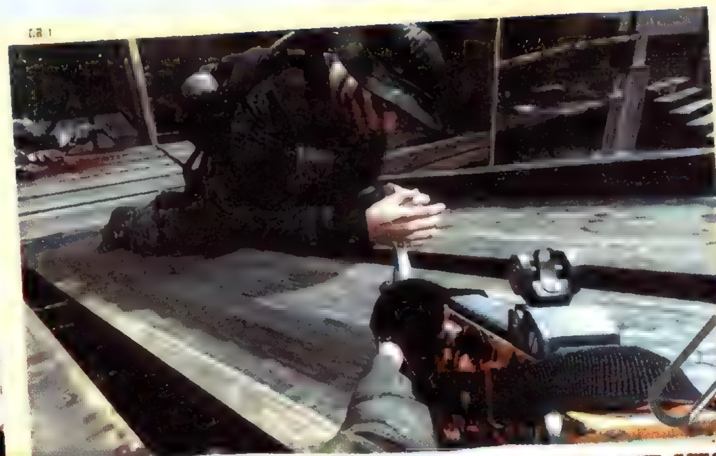
*Maar waarom speel je FIFA 10? FIFA 11 is zelfs in België inmiddels uit, hoor. Of is het dan toch waar dat jullie niet verder dan tien kunnen tellen?
Dank je wel, Ed... daar gaat wéér een abonnee.*

YO!ART

***Hey PU-mannen,
Omdat de volgende Batman game, Arkham City, volgens mij nog bruter wordt dan z'n voorganger, heb ik m'n fantasie even de vrije loop gegeven.
Groetjes,
Alexander Steenhorst | Internet***

Not bad, man!

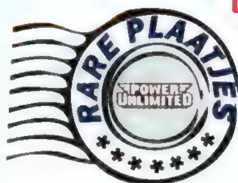




RARE PLAATJES

**Beste PU mensen, Ik zat op Tweede Kerstdag weer even de singleplayer van Black Ops door te spelen. Ik zag dat iemand werd doodgeschoten en het leek net alsof hij aan het bidden was!
Groeten, Killforce!**

Dat is toch niet zo raar op Tweede Kerstdag?
Overtref Killforce! en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:
REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.



KORTE VRAAGJES

Ewaa, PU gasten!
Ik heb een paar vragen:
1. Kan je in F.E.A.R. 3 ook multiplayer spelen?
2. Is de multiplayer van MOH beter dan de singleplayer?
3. Wat is jullie lievelings-programma op TV?
4. Gelooft Ed nog in de Kerstman?

Patrick Kickgieters | Internet

1. *Ja, wees maar niet bang*
2. *MOHoowaah*
3. *Oh, oh, Boer zoekt The Voice of Zorro*
4. *Ed is de Kerstman!*

Hey PU, het geweldigste blad en niks kan er mee concurreren. Bla bla. Ik heb wat vragen.
1. Ik heb meerdere keren als ik online ging met Wii games, Mii personages gezien met rare bewegingen. Zoals een Mii met een Pac-Man hoofd. Ik wil graag weten hoe dat zit.
2. Mijn vader en ik zitten al een tijd te discussiëren wat nou beter is. Een 3DS of een iPad?
3. Ik zelf vond Mario Kart Double Dash de allerbeste Mario Kart ever, maar Nintendo heeft tot nu toe nog geweigerd iets te zeggen over een nieuwe Mario Kart voor de Wii te zeggen. Misschien weten jullie meer?
4. Lezen jullie ook wel eens een ander gametijdschrift? En zo ja welke dan?

Groeten
Mats, een erg jonge lezer | Internet

1. *Nou, die kun je maken*
2. *Ken je die van die appels en peren?*
3. *Ze zeggen er niets over omdat die game er niet komt*
4. *Zijn er andere gametijdschriften dan?*

Beste PU,
Ik ben [illegible] dan Ed maar [illegible] verder. Ik heb een paar vragen.
1. Weten jullie al iets meer over de nieuwe GTA?
2. Is er nieuws over Apocalypse Now The Game?
3. Komt er een Duty 2?
4. Hoe oud is Ed eigenlijk?

Sean van Zon | Internet

1. *Ja, we hebben zelfs al supergeheime info gekregen over de naam: GTA V!*
2. *Not now*
3. *Jan voorspelde ooit van wel, maar toen had ie z'n Glazen Bol vol met jonge jenever gegoten.*
4. *Ed is niet oud, snotneus.*

POWERSPY

- Kaos Studios en THQ hebben bekendgemaakt dat eerst genoemde studio zes maanden lang, zeven dagen per week, tien uur per dag gewerkt heeft om Homefront af te krijgen.
- Volgens Kaos en THQ is dit iets wat vandaag de dag overal in de game-industrie speelt naarmate de deadline van de launch nadert.
- Dus als de Powerspy het goed begrijpt, werken steeds meer mensen steeds langer aan games die steeds korter worden...
- De politie van het Amerikaanse stadje Tucson arresteerde onlangs de 33-jarige Paul Archer omdat hij een gameshop had beroofd.
- Dat deed hij echter niet door met een bivakmuts op de winkel binnen te stormen, maar door een huis naast de shop te huren en vervolgens een gat in de muur te hakken. Daarna gapte hij ruim 4000 dollar aan gamestuff mee.
- Inderdaad, Archer had een geheime shortcut gevonden...
- Lang kon Archer overigens niet genieten van zijn buit, want hij werd de volgende dag al opgepakt. De man bleek in een paarse SUV te rijden, en die auto werd vlak voor de overval bij de winkel gespot. En paars is nu niet bepaald een populaire kleur voor dat soort wagens...
- Een 14-jarig gastje staat momenteel ook op nummer 1 in iTunes met zijn spelletje Bubble Ball.
- Da's toch behoorlijk lullig voor al die bedrijven met dikke budgetten en grote ontwikkelteams, dat een puisterig mannetje in zijn eentje op zijn zolderkamertje de meest populaire game van het moment in elkaar sleutelt.
- Wel jammer dat er voorafgaand aan de launch geen previewtrips naar deze game zijn geweest. Leuk, bij zijn moeder in de keuken.
- De Powerspy begreep de baas van THQ even niet goed toen hij zei dat 'new consoles would be horrible'.
- Hij bedoelde natuurlijk dat THQ nog niet zit te wachten op de komst van nieuwe consoles in 2011 en 2012.

THIEF 4 BINNENKORT ONTHULD!

Op de 2011 Game Developer Conference in San Francisco, die van 28 februari tot 4 maart gehouden wordt, zal de eerste info over Thief 4 officieel naar buiten worden gebracht.

Paul Weir, audio director, sound designer en composer van Thief 4 zal tijdens de GDC een speech houden onder de titel: *Stealing Sound: Generative Music in Thief.*
Toen dit nieuws bij ons binnenkwam, slikte Jan bijna per ongeluk het rietje van zijn Fristi door. De vraag die we aan hem stelden: moeten nu alle Thief fans massaal afreizen naar San Francisco?
Jan: *"Ik wilde altijd al een keer naar de GDC gaan dus misschien moet het er dit jaar maar eens van komen. Ik bedoel, Thief 4, kom aan, jongens! Weten jullie hoe lang ik al op die game wacht? Aan de andere kant zal de focus van de presentatie voornamelijk op sound liggen en verwacht ik geen uitgebreide ingame presentatie van alle features. Toch, een presentatie zonder beelden, zonder dat Garrett wordt getoond, zonder schetsen van bepaalde levels... dat is ondenkbaar. In theorie zou Eidos Montreal slechts soundfiles kunnen afspelen, maar dat zie ik niet gebeuren, want dan wordt het publiek gek.*
Overigens vind ik het wel opmerkelijk dat de eerste officiële info over Thief 4 op deze wijze en op dit podium bekend wordt gemaakt, want meestal gaat zoiets via een perstrip voor gamejournalisten. Ik denk dat ik maar eens bij PU-baas Niels ga bedelen om een vliegticket naar San Francisco."



Wii FIT = WiiHAB

Afvallen, iets aan de conditie doen... mensen die met dit doel voor ogen Wii Fit, Move of Kinect hebben aangeschaft, kunnen bedrogen uitkomen.

De consensus in de studies naar 'actief gamen' wijst namelijk uit dat de hartslag bij dit soort activiteiten slechts zo'n vijftig procent toeneemt. Terwijl pas vanaf zestig procent sprake is van een 'gematigde workout'.
Waardeloze toestand dus, dat Wii Fit? Nou nee. Wii Fit blijkt zelfs bijzonder nuttig, en wordt al twee jaar in veel klinieken gebruikt. Niet als workout, maar als revalidatiemiddel. De licht intensieve oefeningen zijn namelijk perfect om mensen op een gedoseerde manier te laten/leren bewegen. De gegevens die Wii Fit verstrekt over evenwicht en houding blijken ook erg nuttig in de rehabpraktijk.
Dus als je na een wilde nacht weer eens als een zombie uit bed stapt: misschien dat Wii Fit je op zo'n moment wél van dienst kan zijn. Even wiihabiliteren.



ANGRY BIRDS – MAAR ECHT

Naar China gaan? Echt niet. Wij kunnen geen enkele reden verzinnen om naar China te gaan. Chinees eten hebben we hier ook wel.

Of, nou, vooruit, wij kunnen misschien wel één reden verzinnen om naar China te gaan. In de overbekende Chinese stad Guangzhou hebben ze namelijk een speelhal. En niet zomaar een speelhal, maar een speelhal waarin je Angry Birds kunt spelen.
En nee, dan moet je niet aan zomaar een potje Angry Birds op een iPad denken. Dan moet je denken aan een echte katapult, pluchen vogels en pluchen varkens. Die varkens leunen op blokjes die je door het decor naar achteren kunt schieten. Op het plaatje zie je een beetje hoe het werkt.
Zodra we nóg drie goede redenen hebben gevonden om richting China te vertrekken, gaan we het eens proberen.







COMMENTAAR

JJ

IS EEN PS3 HACKEN STOER?

Toen ik onlangs las dat de PlayStation 3 grondig gehacked was, vond ik dat in eerste instantie helemaal niet zo vreselijk, maar hoe meer ik er over nadenk, hoe meer ik me realiseer hoe vreemd we feitelijk bezig zijn met z'n allen. Natuurlijk, ik raus ook wel eens een muziekje of filmpje van het net, maar denk nu eens met me mee.



Ik vergelijk de PS3 wel eens met een huurhuis. Jij mag in het huis wonen (lees gebruiken om te gamen) maar je mag absoluut geen zaken gaan verbouwen (lees software laten draaien waardoor je Homebrew kunt laten werken) waarvoor je geen toestemming van de huisbaas (lees Sony) hebt. Dat staat overigens ook duidelijk in de overeenkomst die je krijgt als je de PS3 koopt: 'geen architectuur veranderen zodat je gratis games kunt downloaden'.

Stel, jij verhuurt een pandje en de huurder verbouwt het zo dat ie er zelf mensen neer kan zetten om het onder te verhuren; dat vindt toch niemand oké? Of dat je een auto least, de motor eruit sloopt en er een gastank in zet omdat dit goedkoper is. Iedereen zou dat veroordelen. Maar kraak je een PS3, zodat iedereen er gratis shit op kan zetten en je dus feitelijk de game-industrie de nek omdraait, dan ben je stoer.

En dan de reden van de hackers. Sony had een Linux-achtig programma van de PS3 gehaald zodat men er geen Homebrew meer op kon zetten. Tja, wat de reden van Sony ook geweest mag zijn; het is hun shit, hun eigendom, dus je hebt het maar te slikken.

Nee, wij vinden het normaal om dat apparaat illegaal te hacken, want het moet toch altijd openstaan voor iedereen? Hallo, maak dan zelf iets... No way dat die hacker het cool vindt als iemand in zijn huis komt, de gasleiding omlegt zodat ie gas en elektra gratis kan aftappen. Dergelijke hackers meten in mijn ogen met twee maten. Zo vinden de mannen achter Wikileaks dat alles openbaar moet zijn, behalve als de FBI hun Twitter accounts wil inzien, want dat heet dan weer privacy.

Men lijkt tegenwoordig van mening dat allerhande vormen van entertainment en communicatie gratis moeten zijn. Zou inderdaad verdomd cool zijn en lekker goedkoop. Helaas ligt dan wel binnen no-time een enorme industrie op zijn gat omdat er geen enkele baan meer is in die sector en ook geen producten.

En wat moet je dan hacken?

HET GAMENIEUWS VAN DE CES

De CES is simpel gesteld de grootste gadgetbeurs ter wereld. Elk jaar worden in Las Vegas de nieuwste gadgets aan duizenden internationale journalisten getoond.

Een wasmachine die kan praten, je vindt het als eerste op de CES. Een TV die zweeft, see it at CES. Een radio die beelden vertoont, je vindt de primeur op de CES.

En omdat gameconsoles en handhelds ook een soort van gadgets zijn, kun je met een beetje goed zoeken op die beurs ook wat shit vinden die met games te maken hebben. De PU dook in de kilo's persberichten (Niels vond de beurs iets te weinig gamegerelateerd om tickets naar Vegas te betalen, gek hè) en zette de belangrijkste gamenieuwtjes voor jullie op een rijtje.

- Razer kwam met een keyboard waarvan alle toetsen leds zijn die elk symbool kunnen dragen en allemaal vrij instelbaar zijn. Dit geeft de gamer de mogelijkheid om voor elke game een complete prefab toetsenconfiguratie onder de knoppen te zetten.

Ook fijn is de Razer Onza Xbox 360-controller die twee extra programmeerbare knoppen bevat (zie screen).





- Ten One kwam met een design stick die je met een zuignapje op je iPad kunt plakken. Handy shit.
- Microsoft gaat de Kinect ook naar de PC brengen.
- 2K Sports kondigde aan dat de eerste gamer die in Mayor League Baseball 11 een perfect match gooit (niet één slag tegen krijgen) een miljoen dollar ontvangt.
- Microsoft kwam met Avatar voor de Kinect. Nee, niet de film met de Indianensmurf, maar de mogelijkheid om jouw avatar nu ook als jezelf te laten bewegen.
- De eerste beelden van Moto GP 11 waren te zien. En... het worden weer motoren, hoor.
- Ubisoft toonde op de CES de HD versie van Beyond Good & Evil. Geinig, maar wij willen deel 2!!!
- Dé game van de show was Killzone 3, die van alle nieuwe 3D TV's van Sony afknalde.
- Mad Catz had geile stylussen voor de DS en een kinky Sonic beeldje waarmee je jouw Wii remotes kunt opladen.



- Dat de iPad hot is, dat hebben we geweten op de CES. Maar liefst honderd merken toonden hun nieuwe tablet. Dat is dus overkill(zone).
- Intel toonde een hele dikke PC die zo heftig gekoeld wordt dat er een beertap in kan. Kun je een biertje drinken als je aan het gamen bent. Inderdaad, hoe cool!
- Toshiba liet de eerste beeldschermen zien die 3D tonen zonder bril. Wel nog in 18 inch formaat, dus nog niet voor de huiskamer.

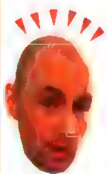
POWERSPY

- Het is vandaag de dag een hobby van veel gamejournalisten om af en toe even de aanvragen voor de rechten op namen en logo's door te spitten op zoek naar nieuwe titels.
- En onlangs leverde dat tergend saaie werk weer een fraaie hit op, toen bleek dat Epic de rechten op de naam Gears of War Exile vast had gelegd.
- Volgens de insiders betreft het nu mogelijk de Kinect-versie van Gears of War.
- Inderdaad, de versie waar je in huis van bank naar tafel, naar bank moet glijden onderwijl met je handen de Locust afschietend.
- Maar Apple heeft het afgelopen jaar zes miljard dollar winst gemaakt.
- Da's genoeg centjes om iedereen op deze aardbol een euro te geven voor zijn of haar verjaardag.
- Apple goeroe Steve Jobs is weer ziek en prompt knalt het aandeel Apple hard onderuit.
- Ed is de Steve Jobs van de PU. Als de man ziek is, komt er niks van het blad terecht.
- Daarom mag Ed contractueel ook niet ziek worden binnen werktijd.
- De eindredacteur houdt zich daar netjes aan en reserveert ziek zijn daarom altijd voor zijn vakanties.
- En we hebben er weer een. In Zuid-Korea heeft een vrouw haar baby in bad laten verdrinken omdat ze helemaal in een spelletje op Facebook zat.
- Die is inderdaad diep gezonken.
- Er is weer een nieuwe studie opgedoken die denkt te kunnen bewijzen dat er een link is tussen gamen en geestelijke problemen bij kinderen.
- Als de Powerspy tijdens een redactievergadering van de PU een beetje in het rond kijkt, ziet hij wel een kern van waarheid in dit verhaal.
- Hackers hebben er op de PS3 voor gezorgd dat Modern Warfare 2 niet meer te spelen is. De hack zorgt er voor dat servers gek gaan doen en je zelfs al je perks en wapens kwijt kunt raken.
- Da's goed nieuws voor alle n00bs. Kunnen ze eindelijk met een geldige reden de verbinding er uit janken.

POWERSPY

- Zoals iedereen weet, is de nieuwe studio van ex-Infinity Ward topmannen Zampella en West onderdeel van EA. Dit was echter bijna THQ geweest.
- Die twee hadden op alle fronten een deal. Alleen werden ze het niet eens over het bezit van het intellectuele eigendom van de nieuwe IP die ze zouden gaan maken.
- De Powerspy vraagt zich daarbij wel af of THQ nu echt in de positie zit om zo'n grote vis te [illegible].
- Tel immers de verkoopcijfers van alle titels van THQ in 2009 bij elkaar op en je hebt nog steeds niet het aantal dat Modern Warfare 2 in dat jaar alleen al wegzette.
- THQ-baas Dany Bilson meldde ook dat hij nooit Taliban in Medal of Honor had gestopt. Dat is te emotioneel.
- Moet je opletten wat er met je Noord-Koreanen in Homefront gebeurt als Kim Jung-Il per ongeluk een raket de verkeerde kant op laat waaien.
- En, beste Bilson, er zaten volgens EA geen Taliban in MoH. Dat waren terroristen met baarden, dat is heel wat anders...
- Het was natuurlijk fantastisch om als een van de eersten Killzone 3 een dagje vol in 3D te mogen spelen, maar na afloop dacht iedereen die JJ in de trein zag, dat de man minstens zes joints had weggepaft.
- Hij had dan ook knalrode ogen.
- Inderdaad, hij leek net een Helghast...
- Volgens Microsoft topman Steve Balmer is de Xbox 360 geen gaming console maar een family entertainment set.
- Maar wat als je nu geen familie hebt?
- Volgens Miyamoto worden niet alle 3DS games 3D.
- Zolang de makers dat dan maar wel op het hoesje zetten, anders zit je straks uren op een scherm naar enige vorm van diepte te zoeken.

JAN MEYROOS ONTMASKERD ALS SCHAAMTELOZE TRIPJESBIETSER!



Jan kreeg in 2010 de schrik van zijn leven: zijn Frequent Flyer status van KLM/AirFrance was van Gold naar Silver gegaan. Dat is inmiddels weer rechtgetrokken maar Jan zal er alles aan doen om een herhaling van deze schande te voorkomen. Dat bleek wel uit enkele mailtjes die onlangs via Wikileaks naar buiten kwamen. Mailtjes waarin Jan op onbeschaamde wijze de industrie enkele bizarre suggesties voor perstrips doet. Een kleine bloemlezing.

JAN@MEYROOSMAIL.NL

Beste Namco-Bandai,

Jullie game Test Drive Unlimited 2 komt zeer binnenkort uit, en een van de eilanden waar je mag rondracen is natuurlijk Hawaii! Dat duffe rondjes rijden op het circuit van Zandvoort of indoor karten hebben we nu wel gezien, en omdat ik weet dat jullie altijd op zoek zijn naar originaliteit, ga ik er vanuit dat het persevent in Honolulu en directe omgeving zal plaatsvinden. Ik hoorde van JJ dat ie vanwege zonne-allergie niet zo'n zin had in een tripje naar dit tropische eiland, dus ik offer me te zijner tijd graag op.

JAN@MEYROOSMAIL.NL

Lieve mensen van Activision,

Omdat jullie nieuwe True Crime zich in Hong Kong afspeelt, neem ik aan dat we binnenkort een perstrip naar deze Chinese stad kunnen verwachten. Deze stad levert per definitie briljante filmpjes op voor PU.TV, en aangezien ik de man binnen PU ben met de meeste camera-ervaring, zie ik jullie uitnodiging dan ook met plezier tegemoet.

JAN@MEYROOSMAIL.NL

Hi Sony Dudes,

Ik kijk nu al uit naar Uncharted 3, dat zich grotendeels afspeelt in brandend zand in een verloren land. De woestijn dus. Voor een geschikte perslocatie suggereer ik Jemen, dat politiek redelijk stabiel is en een zeer geschikte omgeving om cultuur met videogame entertainment te mixen.
Als dank voor de suggestie, ga ik er vanuit dat ik bovenaan het lijstje sta.
Tot snel!

JAN@MEYROOSMAIL.NL

Geachte meneer Kotick,

Er kwamen mij geruchten ter ore dat de nieuwe Call of Duty zich wel eens (deels) in space zou kunnen afspelen. Wetende dat het marketingbudget rond deze game in de tientallen miljoenen loopt, zou het dan niet superspectaculair zijn om een perstrip naar de maan te organiseren?
Ik kan u in dat geval een PU cover beloven en vijftien pagina's aandacht voor de game en de 'roadtrip', mits het verhaal door mij geschreven wordt. Geen dank.



DE PS
ER DA

Hoe Sony het elke keer voor elkaar krijgt, weten we niet, maar net als bij de PSPgo, lijkt de lang verwachte PSP Phone nu dus ook gelekt. Via zeer geloofwaardige foto's en bewegende beelden.

Sony ontkent nog bevestigt, maar dit (zie foto) kan hem dus mogelijk zijn, een uit te schuiven Ericsson met D-pad en de bekende druktoetsen waar iemand zelfs al PS1-games op heeft gespeeld.
De vraag is nu: zitten we hier met de huidige hoos aan dikke smartphones en de leading iPhone 4 nog op te wachten of komt Sony te laat? We vroegen het aan gadgetfreaks Jeroen en JJ.





ONGELOOFLIJK! DE SCHUTTER VAN ARIZONA IS EEN GAMER

Je kon er natuurlijk op wachten; de mafkees die in Tucson een Democratische senator verwond-de en zes anderen doodschoot, is volgens schoolgenoten een gamer.
Dat ie daarnaast ook saxofoon speelde, gek was op graffiti, drugs gebruikte, graag in niet goed afgesloten auto's zat, veel heavy metal luisterde, de meest bizarre wartaal in de klas uitsloeg en boeken als Mein Kampf en Siddhartha las, dat doet er dan niet meer toe. Foei games, foei!



PSP PHONE KOMT TOCH ECHT!


JJ

"Lastige vraag. Ik speel graag spelletjes als ik onderweg ben en zou graag, naast Angry Birds en Cut the Rope, ook de meer traditionele games op zak hebben. FIFA werkt bijvoorbeeld niet echt op de huidige smartphones, laat staan een lekkere shooter of racegame. Deze PSP Phone zou dat wel eens kunnen gaan bieden, maar doen we daar onze Blackberry of iPhone voor weg? Dat is het probleem. Was Sony hier een paar jaar eerder mee gekomen, dan had ik meteen gezegd dat dit de shit wordt, nu weet ik het niet. Ik ben dan ook erg benieuwd waarom die PSP Phone zo lang is uitgesteld. Kun je er misschien iets mee wat we nog niet weten?"


JEROEN

"Ik zit wel te wachten op nieuwe mogelijkheden op mijn phone. Android timmert namelijk goed aan de weg en ik ben benieuwd hoe het besturingssysteem zal groeien. Ik zag al wat Android games draaiende op de PSP Phone en dat zag er veelbelovend uit. Het is alleen de vraag of er genoeg toffe games verschijnen en hoe sterk de processor is. Het is ook aan de developers om vette shit op Android uit te geven of misschien gooit Sony zelf wel wat toffe spel-len op de telefoon."



SESAMSTRAAT + MARIO = ENGER DAN EVIL DEAD

Op Teefury.com kun je zeer diverse T-shirts met originele ontwerpen be-stellen.

De meeste T-shirts die je op Teefury tegenkomt zijn niet om aan te zien, laat staan te trekken, maar dit ontwerp van ene 'andyg' vonden we toch wel geinig.
Sesamstraat, een van de grieze-ligste dingen die je aan een kind kunt laten zien, maar dan stijlvol gemengd met de snorren uit de populairste spellenserie ooit - waardoor het allemaal alleen maar griezeliger wordt.
Luigi-Bert kijkt onheilspellend terwijl hij 'gang signs' maakt, terwijl Mario-Ernie strijdlustig zijn vuist balt. En wat is dat voor hels gedrocht daar tussen zijn benen? Voor horrorfans toch wel een ver-plichte aanschaf, dit shirtje.



HOU KIRBY IN DE GATEN



Hij oogt niet zo bijzonder als het in deze PU besproken Kirby's Epic Yarn. Hij komt niet op de 3DS maar op de al bijna achterhaalde Nintendo DS. Er is nog geen releasedatum bekend. Zomaar drie redenen om niet uit te kijken naar de nieuwe Kirby die ergens dit jaar zal verschijnen. Toch kijken wij er wel naar uit. Want de eerste beelden spreken tot de verbeelding.
We zien tien Kirby's die blijkbaar als groep met de stylus worden bestuurd. Vooralsnog geen transformaties. Het doet een beetje denken aan Pikmin. Een beetje aan die Mini-Mario-spellen. Maar het is toch ook in alles Kirby. Reden genoeg om die roze rakker in de gaten te blijven houden.

POWERSPY

- Op de site van Kojima staat een personeelsadvertentie waarin gezocht wordt naar programmeurs voor nieuwe delen van de Metal Gear Solid serie.
- Had die man al niet een keer of dertig geroepen dat hij helemaal klaar was met die serie… ach laat ook maar.
- Voor het eerst in jaren heeft Jan een trip af moeten slaan. En nog wel eentje naar zijn favoriete stad New York.
- Reden: Jan heeft inmiddels zo-veel punten op zijn KLM Gold Card dat hij recht had om op de stoel van de piloot te gaan zitten. En dat vond onze nationale vlieg-maatschappij iets te ver gaan.
- Gelukkig voorziet de maker van Gran Turismo, Yamauchi, de Powerspy ook maanden na de launch van zijn game nog van verse grappen.
- Hij maakt er namelijk een gewoonte van zo'n beetje elke maand met een nieuwe update voor de game te komen. Nu kun je met 'GT5 Anywhere' de B-spec mode overal spelen op de laptop en mobiele telefoon.
- Als ie zo doorgaat, hoeft ie nooit meer een nieuwe GT aan te kon-digen. Dan patcht hij in 72 maanden tijd een fris spel bij elkaar.
- Activision is er niet in geslaagd om de ontwikkelstudio achter de racegame BLUR, Bizarre Creations, te verkopen. Niemand had interesse.
- Dat wordt dan de eerste keer dat Bobby Kotick geld verliest aan een project.
- Wijze mensen uit het Oosten zeggen altijd dat tegenslagen je nederig maken.
- Bij Kotick is daar waarschijnlijk een wagonlading aan tegenslagen voor nodig.
- Volgens Sony zijn console-bezitters klaar voor MMO's. DC Universe Online is het begin van dit offensief.
- Arnie Stoven, had ie door de PC en World of Warcraft al geen leven meer, nu is ie z'n restant van wat hij nog aan sociale contacten over had, kwijt aan de PS3.

POWERSPY

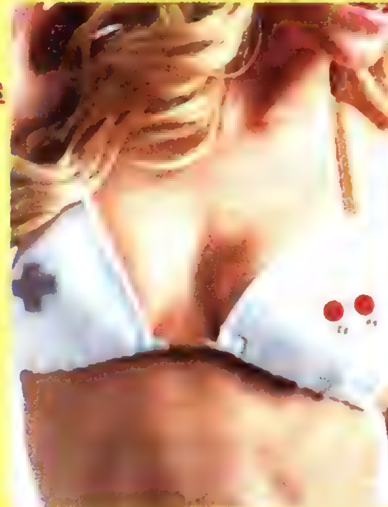
- Het was een zeer cool idee van Nintendo om het Europese 3DS event live te streamen. Jammer alleen dat de sprekers een taal spraken die niemand begreep.
- Pas na afloop hoorde de Powerspy dat het om een Franse presentator ging die Engels probeerde te praten.
- Of zou de hele shit in Simolian zijn gesproken?
- Het Europese event werd gehouden in, hou je vast, het mondaine Vijfhuizen. Reden, het moest snel worden opgezet en vlak naast een vliegveld liggen.
- En je kunt veel over Vijfhuizen zeggen, maar het ligt inderdaad naast Schiphol.
- Het moet wellicht het minst sexy uitje ooit voor de Europese pers zijn geweest.
- Hoewel JJ's reis voor Top Spin 4 naar de Anale Driehoek van Vlaanderen, rond de dorpjes Kontich, Reet en Aarschot, ook niet bepaald glamorous was.
- Vandaar waarschijnlijk ook dat noch Nadal noch Federer in de kantine van tennisvereniging Deurschot aanwezig was.
- Wel aanwezig: vier Vlaamse senioren die flink aan het witbier zaten... vóór hun tennisuurtje.
- Dan sloegen ze naar eigen zeggen "betere hoeken".
- Overigens moet de 3DS bijeenkomst in Vijfhuizen voor de PU-crew de eerste persconferentie van Nintendo zijn geweest die ze zonder jetlag bijwoonden. Want je had daar binnen soms net het gevoel dat je op de E3 waren.
- Een stap buiten en dat gevoel was weer helemaal weg, maar toch...
- Jongeren gebruiken hun mobiele telefoon steeds meer en dat kan natuurlijk tot niets anders dan grote ongelukken leiden.
- Zo kukelde een meisje in een groot warenhuis een paar etages naar beneden in een fontein toen ze druk bezig was een sms berichtje te maken. Ze overleefde de val wonderwel.
- De Powerspy is toch best benieuwd of ze haar sms'je nog op tijd heeft kunnen versturen...

FAMICOM VS NES: FAMICOM WINT

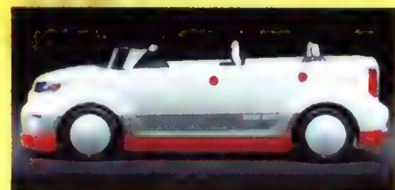


Links zie je twee versies van Nintendo's eerste populaire tv-computer boven op elkaar staan. De bovenste is de Famicom, het originele model dat in 1983 in Japan werd uitgebracht. De onderste is de NES, het model dat in 1984 bij ons verscheen.
Blijkbaar hadden ze bij Nintendo de mening opgevat dat Westerlingen van grote kleurloze dingen hielden. Jammer, want dat typische rood-witte design spreekt ons - ondanks de gouden tijden die we met de NES hebben beleefd - nog steeds meer aan.
En dat wij niet de enige mensen zijn die van mooie dingen houden, blijkt wel uit deze plaatjes.





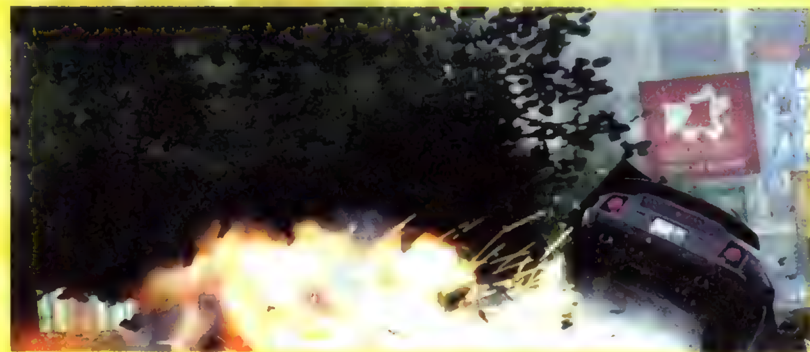




BURNOUT FREESTYLE: AL VOOR DE START GECRASHT

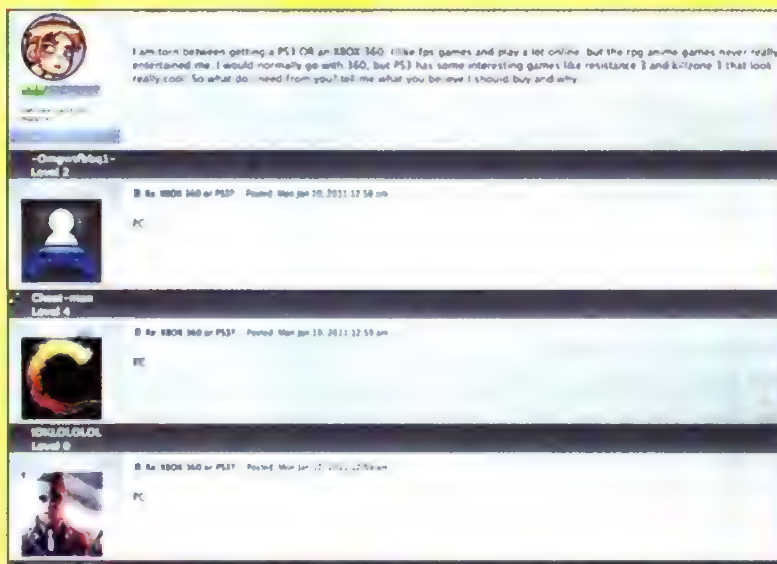
Burnout zou naar de Wii en DS komen. De titel was ook al een publiek geheim: Burnout Freestyle. Iets om naar uit te kijken?

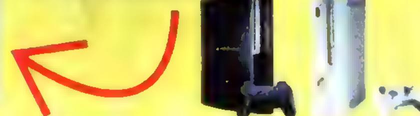
Wij raden het sterk af. Want Burnout Freestyle bestaat niet meer. Afgeblazen, geannuleerd, geschrapt, een stille dood gestorven, opgebrand, gecrasht. Waarschijnlijk omdat EA het vermoeden had dat de game toch niet goed zou verkopen op de Wii. De reden dat eerder de Wii-versies van Mirror's Edge en Brütal Legend ook al in de kiem werden gesmoord. We zouden dit EA graag kwalijk willen nemen, maar ergens begrijpen we het wel. Vaarwel Freestyle.



VAN GAMERS MOET JE HEBBEN

Als mensen ons vragen of ze een PS3 of Xbox 360 moeten kopen, zeggen we altijd: "kijk eerst welke games je wilt spelen en baseer daar je keuze op".
Daarom gaan veel twijfelaars de fora op om daar hun vraag aan broeders en zusters voor te leggen, want ja, die hebben geheid een veel beter advies waar je wèl wat mee kunt. We hebben drie minuten naar beneden gescrolled zonder variatie in het antwoord.





3DS KRIJGT PEDOMETER

Een Pedometer is geen apparaat waarmee je bij een kinderdagverblijf kunt uitchecken of er een vieze schoft à la Robert M. werkt. Nee, het is een metertje in de 3DS die je voetstappen meet. Want je weet het, wij gamers zijn luie flikkers en Nintendo zal niet rusten voordat we allemaal fit en slank zijn. Beetje vermoeiend is 't wel...

COMMENTAAR


JAN

KINDERACHTIGE AMERIKANEN

Vorige maand hadden we The Elder Scrolls V: Skyrim op de cover. Steven was al eind november naar Washington gevlogen om persoonlijk bij Bethesda de stand van zaken te checken rondom dit directe vervolg op het bejubelde The Elder Scrolls IV: Oblivion. En ook voor de nieuwe Silent Hill waren we er snel bij; ons aller Wouter was ook al in november in Tsjechië om de eerste info van Konami's horrorgame te checken. Toch wel erg jammer dat we deze verhalen dus al bijna twee maanden in huis hadden maar we er vanwege embargo's niets over mochten publiceren tot diep in januari. Ik heb op mijn tong moeten bijten om niet het een en ander op Twitter te gooien. Vooral omdat het Amerikaanse Gameinformer als een aap met zeven lullen met de eer liep te strijken. Zij hadden in hun nummer dat begin januari verscheen, wèl al info over Skyrim en daarnaast brachten zij met veel tamtam als eerste het nieuws over de nieuwe Silent Hill.

Bizar, zeker als je bedenkt dat we de januari-PU zelfs een paar dagen later hebben laten verschijnen omdat we Skyrim anders niet mee mochten nemen. Waarom? Omdat de makers een deal hadden gesloten met Gameinformer en nog een paar andere Amerikaanse media zodat ze gedurende enkele weken exclusief konden zijn.

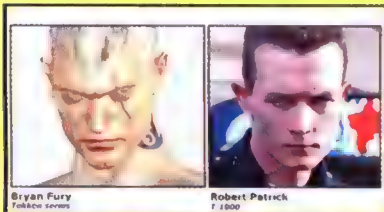


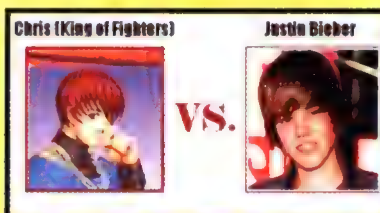


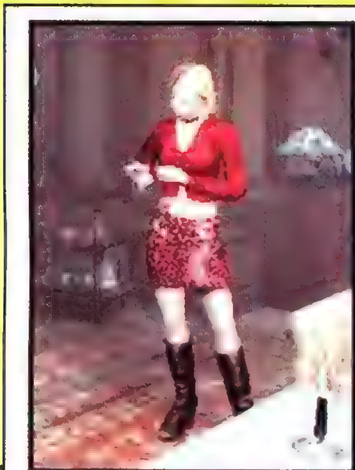
Kinderachtige mannetjes eigenlijk, die Amerikanen. En lelijk ook. En dik. Meestal dan. En ja, het heeft ongetwijfeld iets te maken met de oplage van Gameinformer; bijna drie miljoen abonnees en ja, dat is net iets meer dan wij hebben. Maar goed, vergelijk de cover van de vorige PU eens met die oh zo gestileerde maar oh zo dodelijk saaie Gameinformer cover? Nou, ik weet wel welke mooier was. Lekker puh!

VIDEOGAME LOOKALIKES

Op onze langdurige struintochten over het internet komen we elke maand weer geinige artikelen en sites tegen.
Neem nu www.videogamelookalikes.com, een site met gamecharacters die inderdaad wel heel erg lijken op bekende, echt bestaande personen.






Maria


Christina Maria Aguilera





"WE ZIJN MOMENTEEL OOK POKÉMON GERELATEERDE PRODUCTEN AAN HET MAKEN VOOR DE 3DS EN DE WII."

Nintendo baas Iwata heeft verrassend nieuws op de 3DS presentatie.

POWERSPY

Dead Space 2 krijgt van de gamepers fantastisch cijfers. Het is dan ook te hopen dat de gamers deze titel dit keer wel zullen halen want de eerste Dead Space was echt letterlijk Dead Space in de schappen van de winkels.

- Dat de twaalf miljoen spelers van World of Warcraft niet helemaal sporen, weten we inmiddels wel. En als we het niet wisten dan leverde WoW-speler Ragnaorı onlangs wel het bewijs.
- De beste man had blijkbaar nog niet genoeg aan het feit dat hij zijn halve leven in de virtuele wereld van Blizzard doorbracht en bouwde zijn toilet annex badkamer daarom geheel in WoW-stijl, inclusief vuurspuwende draken als lampen en een toiletrolhouder in de vorm van een schedel.
- Dat zit voor hem blijkbaar een stuk lekkerder als hij een bruine trol op de trein zet.
- Het is trouwens überhaupt een wonder dat deze gast nog gewoon naar de WC gaat en zich wast: daar hebben WoW-spelers toch helemaal geen tijd voor?
- Square Enix kondigde onlangs Final Fantasy Type 0 en Final Fantasy XIII-2 aan.
- Wat is er mis met normaal tellen? De Powerspy is niet voor Jan met de korte achternaam naar school geweest.
- Voor de duidelijkheid, onze Jan met de korte achternaam is wel naar school geweest.
- Beweert ie tenminste.
- De Powerspy besteedt normaal gesproken geen aandacht aan zijn collega's van het Nintendo blad [N]Gamer. Deze gasten zitten weliswaar in dezelfde redactie ruimte als de PU, maar doen niet veel anders dan keihard werken. Beetje saaie types dus.
- Toch maakt de Powerspy deze maand een uitzondering. Adjunct hoofdredacteur Jesse haalde namelijk vorige maand het Guiness Book of Records. Dat deed hij door zwevend meer dan vijftien minuten te gamen in de indoor windtunnel Skydive.
- De man is dik honderd kilo, dus een eervolle vermelding dient ook uit te gaan naar de ventilator die hem in de lucht hield.

POWERSPY

- En nu we toch met (h)Gamers bezig zijn. Eindredacteur Niels de Rijk beleefde een heel wat minder comfortabele week. Tijdens een 'voetbalpartijtje' op de redactie met diezelfde Jesse, brak hij z'n enkel op twee plaatsen.
- En Jesse is niet alleen meer dan honderd kilo, maar ook ex-topjudoka en ervaren sumoworstelaar.
- De PU redactieleden zijn dan ook zo verstandig om altijd een beetje uit zijn buurt te blijven.
- Wouter was zo lijkbleek geworden toen hij de compleet scheefstaande enkel van z'n collega zag, dat de twee gebelde ambulancebroeders eerst naar hem toe renden.
- De Powerspy's advies aan de engerlingen: een beetje vaker sporten voor een soepeler lijf. Tennis bijvoorbeeld.
- Wat moet je anders adviseren aan iemand met een dubbel breekpunt in z'n enkel?
- Volgens de Britse tabloïde verloor Andy Murray de finale van de Australian Open onder meer omdat ie veel te veel games speelt, en dan vooral Call of Duty Black Ops. Het zou zijn nachtrust geen goed doen.
- Nu snapt de Powerspy ook meteen waarom Andy in de match tegen Djokovic de hele tijd met zijn rackets aan het slaan was. Hij wist gewoon niet meer welke set up nu het beste was...
- Een 85-jarige Amerikaan heeft onlangs het wereldrecord 'perfect games gooien' in Wii Bowling gezet op 2600 perfect matches.
- Waarmee definitief bewezen is dat oude mensen echt geen hol te doen hebben.

"BELLEN MET EEN HANDHELD LEVERT EEN COMPLEET NIEUW SCALA AAN VERWACHTINGEN OP. EN WE FOCUSSEN ONS OP HET MAKEN VAN DE BESTE GAMING-HANDHELD."

Sony Europa baas House vertelt waarom je niet kunt bellen met de NGP.

GAMES DIE 2011 NIET GAAN HALEN

De altijd goedlachse Randy Pitchford liet onlangs weten dat Aliens: Colonial Marines niet meer in 2011 uit gaat komen. Weinig schokkend want het is al zolang stil rond die game, en Pitchford en zijn kornuiten bij Gearbox Software hebben met Duke Nukem Forever genoeg omhanden.
Maar er zijn nog wel meer games waarvan wij verwachten dat ze in 2011 helemaal niet meer gaan uitkomen.



❶ Er zijn mensen die nog steeds denken dat Rockstar dit jaar met **Grand Theft Auto V** uit gaat komen. No way people. Alsof men het met Agent, L.A. Noire en Max Payne 3 al niet druk genoeg heeft qua grote namen. GTA V is "een 2012-je"... op zijn vroegst.

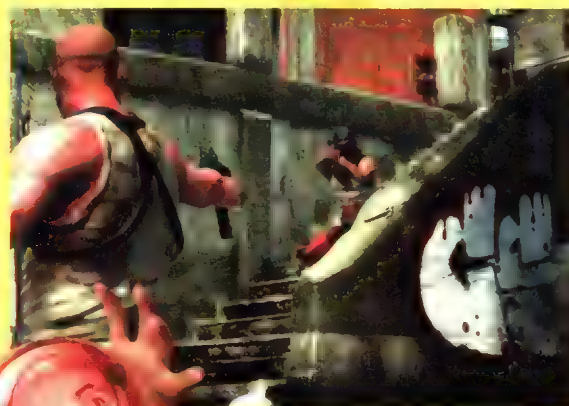
❷ Speaking of... **Max Payne 3.** We hebben al zo lang niks meer van die game gehoord, dat voelt gewoon niet goed. We hebben dan ook het sterke vermoeden dat het hele kale Max met baard en bierpens concept nog eens onder de loep is genomen en dat Max nu ergens op een loopband staat te rennen om weer in shape te komen... voor 2012.

❸ Iedereen blijft maar roepen dat **The Last Guardian** van Team Ico dit jaar uitkomt, maar je kunt op je klompen aanvoelen dat ie dit jaar niet gaat redden. Sony heeft heel veel exclusieve PS3 titels en het najaar zit al boordevol met Uncharted 3, Ratchet & Clank, Resistance 3 en Twisted Metal 4. The Last Guardian is bovendien Japans en als Japanners iets vaak doen, is 't games uitstellen omdat ze nog niet tevreden zijn (uche Final Fantasy, uche Gran Turismo).



❹ **Twisted Metal 4**, noemden we net, maar die zou ook zo maar kunnen slippen. De game heeft een vage '2011' releasedatum maar echt hard is die niet. En als we op het stemmetje in ons hoofd afgaan, dan weten we het zo net nog niet. Helaas wilde Jan ons alleen in zijn Glazen Bol laten gluren als we 25 euro betaalden.

❺ **Ghost Recon: Future Soldier** en/of **Driver: San Francisco** werden eind 2010 verplaatst naar Ubisoft's fiscale jaar 2012. Dat betekent ergens tussen april 2011 en eind maart 2012. De reden hierachter is logisch; het zijn allebei franchises die een comeback maken, en daarom wil men er extra aandacht aan besteden. Zeker voor Driver liggen de zaken gevoelig vanwege het zwakke vorige deel, en Ubisoft Reflections zal flink aan de bak moeten om de massa te overtuigen. Een van beide games zal dus zeker slippen naar 2012. Maar niet getreurd mensen; 2011 belooft ook ondanks al die uitstellers (en er zullen er zeker nog bij komen) voor ons gamers een heel druk en mooi jaar te worden.





JAN KIJKT IN Z'N GLAZEN BOL

DERDE CALL OF JUAREZ GAME IN DE MAAK



De Poolse ontwikkelaar Techland heeft met veel hangen en wurgen eindelijk Nail'd afgeleverd. De game is ongeveer vijf keer op rij verschoven en steeds slipte de Europese release weer een maandje.
De reden? De meeste mensen van Techland werken aan een andere game, en wel Call of Juarez 3. Deze cowboyshooter serie heeft de makers tot nu toe geen windeieren gelegd en dus is het logisch dat er een derde deel komt.
Aangezien Bound in Blood een prequel was, verwacht ik nu een direct vervolg op Call of Juarez. Na Red Dead Redemption zijn cowboys weer helemaal hot dus qua timing zit de ontwikkelaar spot on.

SHIFT 2 UNLEASHED

JAN VOLGT RODE LICHTJES IN HET DONKER

Electronic Arts roept vol zelfvertrouwen dat ze met Shift 2 de concurrentie wil aangaan met Gran Turismo en Forza Motorsport. Nu Jan de laatste versie van Shift 2 heeft gespeeld, weet hij dat EA geen loze kreten slaakt.

[illegible] exemplaren was de originele Need for Speed: Shift een schot in de roos. De racer schoof meer richting simulatie, maar nog belangrijker, toonde het rauwe, intense spektakel dat bij realistisch racen komt kijken. Voor Shift 2 is de franchisenaam Need for Speed bewust weggelaten. Need for Speed is de arcade racetak van EA, Shift is serieuze autosport.

> "SHIFT 2 GROMT, BRULT, SCHEURT EN DAAGT UIT."

RACEFILOSOFIE

Shift 2: Unleashed bouwt voort op de succesformule van Shift waarbij intens racen spectaculair in beeld kwam, vooral wanneer je vanuit de cockpit view speelde.
Ik speelde onlangs in het altijd gezellige München een zeer ver gevorderde versie van Shift 2 zowel met camera schuin boven de auto hangend, als vanuit de cockpit.
En al is die laatste view (voor mij althans) een stukje moeilijker, het doet wel het meeste recht aan de filosofie van de game, waarbij je je woest sturend, plankgassend via straatraces en wedstrijdtracks staande probeert te houden tegen meedogenloze concurrentie.
Overigens is racen vanuit 'derde persoon' nog steeds geen straf want nieuwe steden als Sjanghai en Miami zijn schitterend nagemaakt, evenals de ruim honderd auto's die prachtig in beeld komen met een schademodel waar menig ontwikkelaar jaloers op kan zijn.
Je kunt gelukkig nog steeds alles instellen: je hebt de keuze uit wel of geen remhulp, wel of geen stuurhulp en ideale lijn, je niveau van racen, tuning assistentie, schade met of zonder consequenties, en ga zo maar door.

HELMCAMERA

Nieuw is de helmcamera die voor een nog intensere race-ervaring zorgt. Die helmcamera lijkt op de cockpit view, alleen is het beeld iets hoger en een tikje meer shaky. Deze imiteert de bewegingen van het hoofd van de coureur en zo zit je letterlijk nog meer met je neus op de track, aangezien de camera meekijkt in de bochten.
Het voordeel is dat je de banen nog beter leert lezen. Anderzijds: maak je een crash of tik je iemand aan, dan ben je je oriëntatie echt helemaal kwijt.

NACHTELIJKE REDDINGSBOEI

Racen overdag is in Shift 2 al pittig, laat staan wanneer je deelneemt aan de nieuwe nachtraces. Menig racegame heeft nachtraces maar feitelijk is het licht dan alleen wat meer gedimd of is het gedaan om alle lampjes en neonreclame er mooi uit te laten zien.
Nachtraces in Shift 2 zijn een kwestie van "overleven", waarbij je rivalen juist je reddingsboei kunnen zijn. Wanneer achtervolgers dichterbij komen, zullen hun koplampen namelijk je auto en de omgeving verlichten, waardoor je beter zicht krijgt op de track. Lig je achter hen dan loont het om te focussen op hun rode achterlichten.
Neem daarbij het schademodel dat ervoor kan zorgen dat je eigen koplampen tijdens het racen kapot kunnen gaan, en je bent helemaal de Sjaak! Dan móet je je wel focussen op de achterlichten van je voorganger. Echt, een intensere vorm van racen heb ik sinds tijden niet ervaren als tijdens de nachtraces van Shift 2!
Bovendien kun je al je raceprestaties meten met je vrienden, want Hot Pursuit's autolog maakt ook hier zijn opwachting; alleen veel dieper en uitgebreider. VRRRROEM!


Er moeten dus ook diepsneeuw tracks in de game zitten.


Jammer dat die achterkant niet wat lager was...


Dit lijkt spectaculair, maar dan hebben jullie mij nog nooit zien inparkeren.

PU.TV IN MUNCHEN

Wil je meer zien van Shift 2? Surf dan snel naar PU.TV, om precies te zijn naar: www.pu.nl/munchen waar je Jan's speelsessie in München met bewegend beeld en geluid kunt zien en horen! Jongens, de techniek staat voor niets tegenwoordig!

VERWACHTING

Shift 2 gromt, brult, scheurt en daagt uit. Het maakt simulatie racen nog intenser, waarbij met name de nachtraces je echt op het puntje van je stoel zullen houden.

- \+ Nachtraces.
- \+ Desgewenst veel rijhulpen.
- \+ Wagens en omgevingen.
- \+ Autolog.
- \- Misschien te snel na Hot Pursuit?


JAN

SHIFT 2: UNLEASHED
PC / PS3 / XBOX 360
SLIGHTLY MAD STUDIOS / ELECTRONIC ARTS
MAART 2011

PORTAL

Voor mensen die Portal niet kennen, heeft Jan een briljante metafoor bedacht (vindt ie zelf). Stel, je gaat je voordeur uit en op het moment dat je over de drempel stapt, kom je via de achterdeur weer binnen. Alleen bepaal jij zelf waar die achterdeur zit: op het plafond, op de grond, op een muur naast je, noem maar op. Dat is in basis het idee achter Portal.

Het originele Portal maakte onderdeel uit van de beste gamedeal ooit: The Orange Box. Deze fan-tas-tische oranje doos bestond uit Half-Life 2, HL2: Episode One, HL2: Episode 2, Team Fortress 2 en Portal!
Portal groeide vervolgens uit tot een (cult)hit, en op het kantoor van Valve kon een extra vitrine worden aangeschaft om alle prijzen en awards te huisvesten die de unieke puzzelgame binnenhaalde.
De afgelopen jaren hebben fans de ontwikkelaar massaal bestookt met smeekbedes om een vervolg, en dat dient zich 22 april dan eindelijk aan.

GLADOS IS BACK!

Vier jaar geleden speelde ik Portal maar Portal 2 speelt zich ingame heel wat later af. Wanneer de speler ontwaakt, is er dan ook behoorlijk wat veranderd in het Aperture Science Relaxation Center. Er is duidelijk iets misgegaan want het complex is volledig overwoekerd door de natuur.
Gelukkig is GLaDOS, de robot met het typerende stemgeluid, weer van de partij en die lijkt het er niet bij te laten zitten. Zij wil het gebouw weer herstellen in z'n oude glorie terwijl jouw enige doel is om te ontsnappen.

"ALLES OM JE GRIJZE MASSA TE LATEN KOKEN."

En dus zul je opnieuw een trits aan bizarre, hersenpijnigende, tot waanzin drijvende puzzels moeten kraken om verder te komen. Dat doe je grotendeels met de Portal Gun maar er zijn meer toys om mee te spelen.

FRUSTRATIES & TRIOMFEN

De Portal Gun is een briljante tool. Een simpel voorbeeld: voor je vind je een gapend ravijn en aan de andere kant is een uitgang. Met de Portal Gun kun je steeds twee portals schieten. Eentje om naar binnen te gaan en eentje om naar buiten te gaan. Schiet de eerste portal op de muur naast je en de tweede naar de overkant. Stap door de eerste en kom er door de tweede portal, aan de andere kant van het ravijn, weer uit.





(door: **LosMartinos**)
Eerste Robolympics grote mislukking door programmeerfouten in zwemsoftware.

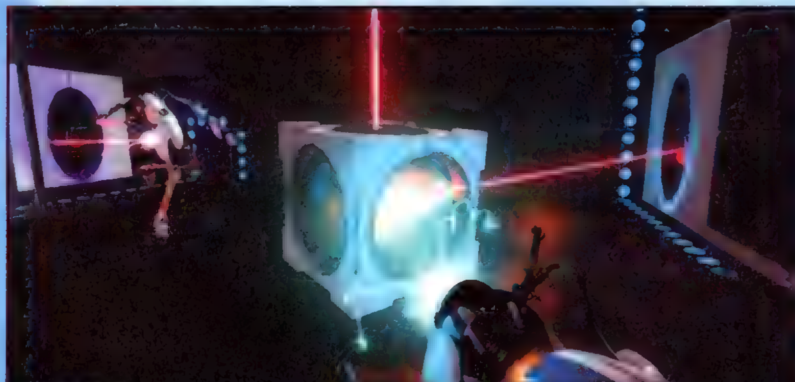
SPECIALE PC VERSIE MET MOTION CONTROLLERS?

Voor de echte PC geeks komt er een speciale Portal 2 versie met exclusieve motion sensor levels. Het komt er feitelijk op neer dat je met twee soorten Nunchuks de game doorloopt. Daar dien je dan wel het zogenaamde Sixsense aanvullend stukje hardware van Razer in je bezit voor te hebben. We krijgen dus nu ook Motion games voor de PC. Meer info omtrent Razer's Sixsense vind je hier: http://alturl.com/ffoxz

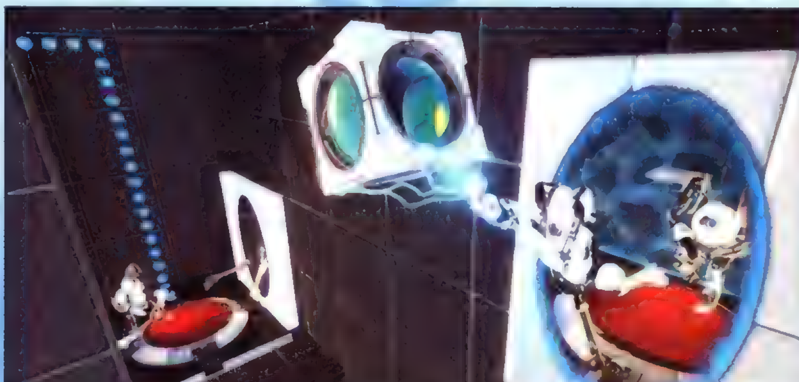
Je begrijpt dat hier eindeloos op valt te variëren met turrets, laserstralen, vijandelijke robots, afzuigbuizen, companion cubes die je voor verschillende doeleinden in kunt zetten, verschillende soorten gel die extra functies huisvesten, pressure plates, schakelaars, kantelende muren, bruggen die in en uit klappen, lopende banden, schuivende muren, vallen, elektrische deuren en nog veel meer en je zult het af en toe uitschreeuwen van frustratie. Maar oh, oh het gevoel wanneer je een level oplost... triomfantelijker zul je je zelden in je leven gevoeld hebben.

AANGENAAM FUCKED UP!

De singleplayer van Portal 2 duurt volgens de makers drie keer langer dan het originele Portal, afhankelijk van hoe goed je bent. Daarnaast is er nog de co-op mode die een volledig op zichzelf staande verhaallijn heeft en ongeveer twee keer langer duurt dan die van Portal (1).
Ik speelde recentelijk de co-op mode samen met cameraman Rendo (check www.pu.nl/portal2 voor het PU.TV item ervan) en dat was even tof als tricky.
Je moet samenwerken, anders kom je simpelweg niet verder. Is het uitdokteren van waar je je Portals gaat plaatsen in je eentje al behoorlijk pittig, met twee man (een koddige blauw robotje en een lange oranje) is de boel helemaal fucked up! Veelal ben je grote delen van het



(door: **Wezzz**)
Bij wiskunde vroegen ze me de ribben van een kubus uit te rekenen... reken ik toch de wervelkolom uit!



(door: **Litjens**)
Zo duurt Ganzenbord natuurlijk wel erg lang, een dobbelsteen met alleen maar 1 erop.

2

OH SCHAT, DAAR BEN JE. IK WIST DAT IK OP JE KON REKENEN!

JE WEET TOCH MEISJE, VOOR JOU GA IK DOOR ELKE MUUR

level gescheiden van elkaar en dien je portals in elkaars delen van de levels te schieten om of bij elkaar te komen of om de ander gebruik te laten maken van jouw portals.
Je hebt nu dus vier portals en een hele trits schakelaars, tools en vijanden om je grijze massa te laten koken!

COMBINEREN VAN PORTALS

Prettig is dat de game een soort van hintsysteem kent. Druk op het linkerpookje en er verschijnt een blauw of oranje oogje in beeld dat aangeeft waar je in het level een bepaalde actie moet doen. Het is slechts een kleine handreiking want de oplossing, die vaak uit meerdere onderdelen bestaat, dien je altijd nog zelf te vinden.
Soms zul je portals moeten combineren. Terwijl de een momentum maakt (door een portal in de vloer en het plafond te schieten - en je dus feitelijk eeuwig valt), moet de ander aanvullende portals zo plaatsen dat je coöperatieve robot in de lucht van richting kan veranderen om van A naar het lastig te bereiken B te komen. Of tijdens een Portal jump van de een, dient de ander op het juiste moment een schakelaar om te zetten waardoor een springplank te voorschijn komt die alleen werkt als de eerste robot er met genoeg snelheid bovenop valt. Het trachten uit te leggen en helder te beschrijven van de puzzels bezorgt me al lichte hoofdpijn, laat staan als je straks met z'n tweeën clueless door de steriele, mysterieuze levels struint.

BLAUW, ORANJE & WIT

Alle nieuwe toys en tools die de singleplayer huisvest, vind je ook terug in de co-op mode. Dat betekent dat je Portal Gun gaandeweg wordt uitgebreid met allerhande extra functies. Bijvoorbeeld het afschieten van blauwe gel. Alle tegels die blauw worden, fungeren vanaf dat moment als trampoline. Oranje gel werkt als een soort groene zeep. Alle oranje tegels worden spiegelglad en dus kun je daar, met een aanloopje, razendsnel overheen sjezen. En dan is er nog witte verf, want Portals werken alleen op witte tegels. Genoeg mogelijkheden, meer dan genoeg puzzels, en nog veel meer dolmakende obstakels, raadsels en opdrachten. Heerlijk. Maak me gek!

SCOOR PS3 EN KRIJG PC/MAC VERSIE GRATIS

Stel, je hebt een broer en/of zus en jullie gamen zowel op de PC als op de PS3. Dan maakt Portal 2 de keuze wel erg makkelijk.
Bij ieder exemplaar van de PlayStation 3 versie van Portal 2 zit namelijk een codekaart. Hiermee kun je kosteloos de PC of Mac versie van het spel downloaden. De gratis PC versie van Portal 2 is alleen speelbaar als gebruikers hun PlayStation Network en Steam-account er aan koppelen. Bovendien wordt Portal 2 de eerste PS3 game die cross-platform gameplay ondersteunt middels multiplayer wedstrijden en chatfuncties. Valve's optreden op de Sony persconferentie afgelopen E3 begint dus duidelijk zijn vruchten af te werpen.



(door: **Brat**)
Zij gaan zeker inbreken bij een kubuswoning.

VERWACHTING

Portal 2 gaat ook in 2011 weer heel wat prijzen in de wacht slepen. Je hoeft geen Glazen Bol te hebben om dat te durven voorspellen. Het wordt sowieso de allerbeste mindfucking puzzelgame van dit jaar. Zucht, was het maar vast april...

- + Meer Portal gameplay.
- + Op zichzelf staande co-op mode.
- + Simultane release voor PC, PS3 en Xbox 360
- + Bij vlagen gekmakend moeilijk.
- − Bij vlagen gekmakend moeilijk.



JAN

PORTAL 2
PC / PS3 / XBOX 360
VALVE / ELECTRONIC ARTS
22 APRIL 2011

CRYSI

Hoeveel first-person shooters we dit jaar ook voor onze kiezen krijgen; volgens EA gaat Crysis 2 het helemaal maken. Men heeft de game al het plakkaat Halo Killer opgeplakt, en ook ontwikkelaar Crytek zou teleurgesteld zijn als het spel minder dan een 90 scoort. Jan gaat na of dit meer is dan grootspraak.



De uitspraak 'Halo Killer', gedaan door EA Games president Frank Gibeau, lijkt mij wat overmoedig aangezien Halo 3 al meer dan elf miljoen exemplaren heeft verkocht, en dat aantal zie ik Crysis 2 niet halen.
Dat van die 90 of hoger lijkt me dan weer iets reëler; de game heeft in ieder geval op mij een goede indruk achtergelaten. Een beetje raar alleen om al vooraf te gaan roepen wat de game moet krijgen; dat maken wij wel uit. Hetgeen ik tot nu toe heb mogen spelen, stelde echter niet teleur. Sterker, ik was aangenaam verrast door het tactische tintje dat de game kent, maar daarover straks meer.

GEEN RUN & GUN

Voor mensen die het allemaal even gemist hebben: Crysis 2 verruilt het zonnige eiland en de jungle uit het origineel voor de 'urban jungle' van Manhattan... of wat er nog van over is. De Big Apple is vervallen tot een grote rokende puinhoop waarbij wolkenkrabbers half afgebrokkeld of compleet ingestort zijn en er zelfs van de ondergrondse metrogangen niet veel meer over is.
De agressieve aliens die dit op hun geweten hebben, ogen meer cyborg hightech dan de organische, zwevende wezens uit het originele Crysis en beschikken over flink wat afschrikwekkend wapentuig. Gelukkig zit jij als Green Baret soldaat 'Alcatraz' in je flink gepimpte Nano Suit 2.0 en beschik je daardoor over bovenmenselijke krachten.
Toch kun je niet als een Rambo door de linies rennen want dat overleef je simpelweg niet, daarvoor zijn de aliens te sterk.
Rennen en terugtrekken, verstoppen en omtrekkende bewegingen maken is een must.

> "IK WAS AANGENAAM VERRAST DOOR HET TACTISCHE TINTJE."

ENERGIESLURPEND

Een peiler van Crysis 2 is verticale gameplay waarbij de (half ingestorte) wolkenkrabbers je soms een Mirror's Edge-achtig perspectief bieden. Aangezien je enorme jumps kunt maken, spring je makkelijk van A naar B en loont het om met je sniperrifle van grote afstand vijanden om te leggen.
De versie die ik speelde toonde echter een ander aspect van de gameplay; het behelsde een deels ondergronds level waarbij ik me in een zwaar gehavend metrostelstel bevond. Gelukkig vond ik genoeg dode menselijke soldaten om mijn munitievoorraad op peil te houden, waarbij het handig is dat je via je speciale masker voorwerpen kunt scannen en taggen zodat je eventueel later na een shootout een stukje kunt backtracken om wapens, munitie of andere interessante voorwerpen of plekken vlotjes terug te vinden. En neem maar van mij aan: dit ga je willen doen, want je raakt behoorlijk snel door je munitie heen. De alien vijanden zijn namelijk behoorlijk snel, ze sprinten heen en weer en maken net als jij gebruik van de lagen in een level. In het donkere metrostelsel loont het bovendien om de visor van je bril aan te zetten; vijanden lichten dan fel oranjepaars op. Nadeel: het slurpt energie en die wil je eigenlijk ook gebruiken voor je armor en/of cloakfunctie. Die laatste is handig om omgevingen te verkennen en vijanden te verrassen, die eerste om te gebruiken als vijanden je al



S 2

JAN HIJST ZICH IN EEN NANO SUIT

CRYSIS 2

ROOFTOP GARDENS

Does anyone wanna go waltzing in the garden? Does anyone wanna go dance up on the roof?

TECHNISCH SUPERIEUR... OP PC

Ik speelde Crysis 2 op de Xbox 360 en met name de water- en lichteffecten waren erg fraai. Maar ook rook en vuur, de look van de wapens, de speciale kleuren tijdens shootouts, alsmede het gehavende New York als decor oogden zeer verzorgd.
Toch werd ik niet volledig weggeblazen door de pracht en praal, en dat komt omdat de PC versie (opnieuw) superieur is. Zet je daar alle technische toeters en bellen vol aan, dan weet je simpelweg niet wat je ziet. Technisch is Crysis 2 dan ook absoluut de mooiste game van 2011. Daar gaat geen shooter dit jaar meer overheen.

NOG NIET IN 3D

Tijdens mijn speelsessie kon ik de game nog niet in 3D ervaren en dat is jammer aangezien Cryek daar zelf erg gewichtig over doet. Toegegeven, de eerste keer dat ik het spel in 3D zag (E3 2010), was ook ik onder de indruk, maar ik had de ervaring graag naast mijn recente stereoscopische driedimensionale speelsessie van Killzone 3 gelegd.
Crytek liet wel James Cameron de game recent in 3D spelen en die was, volgens de spellenmaker, 'diep onder de indruk'.

hebben gezien en je bestookt wordt met kogels, lasers en andere explosieve zaken.

NANO POINTS

Rennen en jumpen kost relatief weinig energie en dus zit je zo bovenop een treinstel of een brug. Hierdoor kun je heel soepel door de levels heen bewegen en oogt alles gracieus.
Sowieso is spelen met een controller, ook onder Windows, snel en overzichtelijk, al zullen er altijd PC gamers zijn die de muis en het toetsenbord prefereren. De besturing gaat hoe dan ook als een zonnetje, en dat mag ook wel want het spel kent voor FPS begrippen redelijk wat submenuutjes. Die zijn noodzakelijk aangezien je met verzamelde Nano Points je speciale pak kunt upgraden, evenals je wapens. Wel of geen demper, dodelijkere kogels en ander vizieren zijn leuke extra's voor je guns, maar meer health, minder energieverbruik, langer cloaken of steviger armor zijn zaken die daadwerkelijk het verschil tussen leven en dood maken. Middels de upgrades kun je bovendien tot op zekere hoogte je eigen speelstijl bepalen, al zul je alle vaardigheden van je Nano Suit sowieso nodig hebben.



VLEUGJE DEUS EX

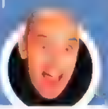
Het leuke is dat de levels steeds zo zijn ontworpen dat ze passen bij een bepaalde combatsituatie. Daardoor verplaats je jezelf lineair van situatie naar situatie maar heb je daarbinnen heel veel manieren om de vijand te verslaan.
Het ene moment zul je gecloaked vijanden van dichtbij met een melee move om de oren slaan, om daarna snel over te schakelen naar armor om kogels te sproeien. Er zullen spelers zijn die de hoger gelegen routes links laten liggen en zoveel mogelijk rechtdoor willen gaan, terwijl anderen juist via omweggetjes de vijand tegemoet zullen treden. En zo kent Crysis 2 zowaar een vleugje Deus Ex. Wat kan het leven toch mooi zijn...


Ik ga deze zomer met m'n gezin naar New York. Mag toch hopen dat ze tegen die tijd de boel een beetje opgeruimd hebben.

VERWACHTING

Crysis 2 wordt een hele dikke shooter die zowel qua actie als presentatie indruk maakt. Met name de vrijheid om de combat situaties verschillend te benaderen dankzij de mogelijkheden van je Nano Suit, is een verademing na de vele scripted shooters van de laatste tijd.

- New York als shooter zandbak.
- High-end in beeld en geluid.
- Tactische mogelijkheden
- Nano Suit 2.0.
- Had ik al gezegd dat het er GRUWELIJK uitziet?


JAN

CRYSIS 2
PC / PS3 / XBOX 360
CRYTEK / ELECTRONIC ARTS
25 MAART 2011

TOP SP



We hebben tijdens trips heel wat plekken op deze aardbol bezocht, maar de 'Anale Driehoek' nabij Antwerpen, daar waren we nog nooit geweest. Professioneel veelkakker Wouter was natuurlijk de aangewezen man voor deze reis, maar die heeft dan weer geen bal verstand van tennis. En dus mocht JJ gaan...

Nee, ik lul hier niet. In de Belgische volksmond heet het gebied tussen de dorpjes Kontich, Reet en Aarschot echt de anale driehoek, terwijl Aarsele ook nog eens in de buurt ligt. En juist die plek had 2K Sports uitgekozen om het vierde deel van Top Spin ten doop te houden. Ik vermoed dat het pr-bureau daar even niet op had gelet en gewoon had gekeken naar de faciliteiten van tennisclub Beerschot, want in hun kantine stonden de pods opgesteld en gaven de mensen van 2K Czech (Mafia 2) uitleg over hun nieuwe spel.

GEHANNES AFGELOPEN

2K Czech was duidelijk bij hun presentatie: tennisgames mogen dan wel populair zijn; de meeste mensen snappen geen hol van het spel en doen maar wat met hun racket.
En daar zit een kern van waarheid in. Want tennisgames verleiden al snel tot ongecompliceerd buttonbashen.
Bal komt op je af en dan sla je maar, het liefst zo hard mogelijk, en vaak ook steeds met dezelfde knop. En het lullige is, je komt met dat gekloot nog een eind ook. Met Top Spin 4 moet dat gehannes voorgoed afgelopen zijn.
Dat klinkt natuurlijk allemaal stoer, maar dan zul je de gamers wel eerst moeten leren hóe je tennist. Want tennis is feitelijk schaken met ballen. Nadal en Federer slaan niet zo maar wat, die zetten hun aanval op door de bal steeds andere hoeken in te slaan met verschillende snelheden en een verschillend effect.
Maar gamers en leren, dat is geen happy combinatie. Je koopt geen spel om jezelf eerst een uur lang door een tutorial heen te worstelen. Je wilt ballen meppen.

GEEN GEZWIEP OP DE XBOX 360

Een tennisgame en een zwiepcontroler, dat is een match made in heaven, toch?
Dat klopt echter maar ten dele. Want waar Top Spin 4 wel geschikt is voor de Move en de Wii, kun je er met de Kinect naar zwaaien tot je een ons weegt, maar er zal niks gebeuren.
Reden, en die is eigenlijk heel logisch als ik er wat langer over had nagedacht: je kunt met je losse handjes wel wapperen maar niet je poppetje bewegen. En dan wordt tennis inderdaad wel heel erg loos...

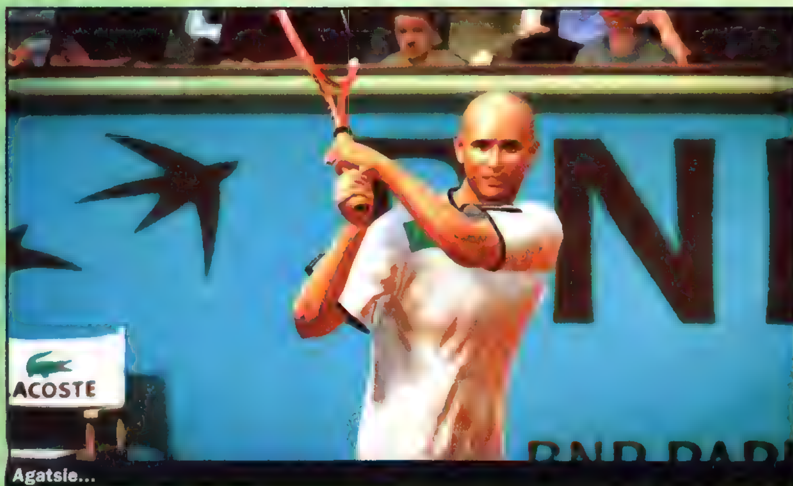


Laatst vroeg een vrouw die sponsordeals regelde aan 'm wat ie precies wilde. Waarop hij zei: "give head". Nog steeds snapt ie niet waarom ie toen een klap in z'n smoel kreeg.

2K Czech heeft dat probleem slim opgelost door ten eerste een aantal handige hulpmiddelen aan te reiken die aan- en uitgezet kunnen worden. Zo kun je in beeld brengen of je te vroeg, te laat of precies op tijd de bal hebt geraakt.
Een tweede hulpmiddel is dat er getoond wordt hoe hard je slaat. Hou je de knop langer ingedrukt, dan sla je de bal harder, terwijl als je snel en kort drukt, je zachter slaat maar wel betere hoeken maakt.
Tot slot is daar nog de visuele afdruk van de bal als ie over het net komt, zodat je beter kunt reageren. Nogmaals, alles kan uitgezet worden, maar als je het aanzet, leer je op een leuke manier hoe je een bal het beste kunt raken en wanneer en waar je dat moet doen. Slimme zet dus.

XP POINTS

De tweede leerschool is letterlijk een leerschool. Ook dit keer kun je je eigen tennisser samenstellen, die je dan door te spelen en te trainen



Agatsie...



Ach, in Frankrijk hoef je nooit zo bang te zijn voor een goede service.

PIN 4

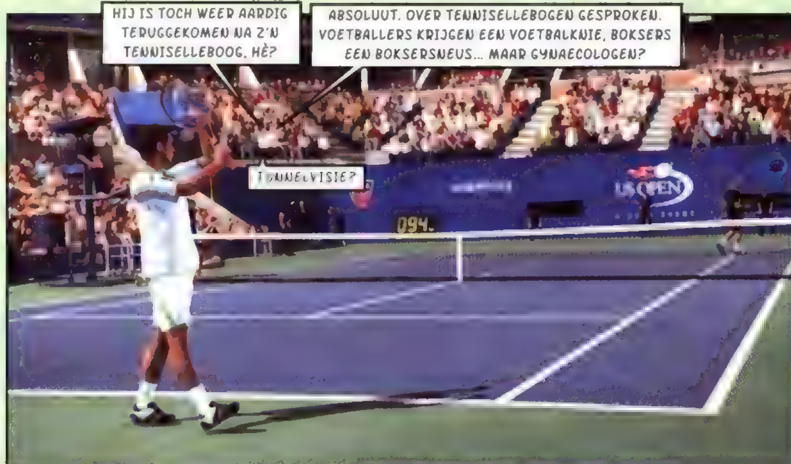


JJ LEERT ECHT TENNISSEN

uplevelt. So far niks nieuws onder de sun. Echter, in plaats van dat je gewoon alles (service, forehand, backhand, stamina, snelheid, etc.) volgooit met XP points, moet je in TS4 kiezen. Er zijn drie set ups beschikbaar: Serve volley, Defensive baseliner, Offensive baseliner. Elke set up heeft eigen specs. Een service-volley specialist zit hoog in de snelheid, volley, stamina en serve, maar heeft een minder goede forehand en backhand, terwijl een defensive baseliner die nu juist wel goed beheerst, maar minder snel loopt en beschikt over een matige volley. In totaal kun je 20 XP punten vergeven verspreid over die drie klassen.
En wat ga je dan doen? Mik je 17 punten in Defensive baseliner en drie bij de service volley optie, dan kun je weliswaar hard slaan van achteruit, maar ben je een bejaarde aan het net. Of verspreid je alles over de drie categorieën? Dan kun je alles een beetje, maar eigenlijk niks heel goed.

SWITCHEN

En het wordt nog leuker, want waar je vroeger je keuze maakte en daar vervolgens aan vast zat (of je moest een nieuwe speler aanmaken) daar kun je nu tijdens het spelen switchen.
Stel, je hebt jouw speler vooral op serve-volley spel afgestemd, maar je blijkt gewoon niet goed met die speelstijl overweg te kunnen, dan kun je weer gaan trainen en zo de punten opnieuw rangschikken. Dat trainen is cool opgezet. Het werkt met coaches die jou punten geven als je bepaalde opdrachten voltooit. Bijvoorbeeld vijftig backhands langs de lijn speren. Ook kun je met coaches bepaalde 'perks' winnen. Bijvoorbeeld dat je onder druk iets beter serveert dan normaal of aan het net ietsje beter bent als je een breakpunt hebt.
2K Czech heeft dus niet alleen een hele natuurlijk manier om de essentie van tennis onder te knie te krijgen in het spel gestopt, het biedt ook nog eens een flinke zooi RPG. En ik dig dat wel. Het zoeken naar de perfecte speelstijl is immers iets waar je een sportspel voor koopt en het lijkt ook heel erg op het echte tennissen waar je jarenlang traint om jezelf de speelstijl aan te meten die bij je past.
Die afwisseling in je slagenarsenaal zul je ook echt moeten toepassen aangezien alle spelers in LTS4 (de hele top zit er in, plus de nodige oldies) echt hun eigen speelstijl hebben en dus allemaal een ander tactiek vereisen. Waar je in Top Spin 3 vaak met keihard rammen (zonder hoeken te maken) kon winnen, zul je hier moeten variëren en moeten nadenken, precies zoals dat in het echt ook gaat.



AMSTERDAM OPEN?

Top Spin 4 bevat de vier Grand Slams en de bijbehorende stadions. Voor de rest wordt het rooster gevuld met allerhande toernooien verspreid over de wereld. En Nederland zit erbij... met de Amsterdam Open! Huh? We hebben hier een prachtig indoortennistoernooi met het ABN Amro in Rotterdam. Maar nee, ze maken een fake Amsterdam Open. Zou het dan toch waar zijn dat Amsterdam in het buitenland cooler wordt gevonden dan Rotterdam? Sorry 010...



Als je heel goed kijkt, kun je zie dat de haartjes van de tennisbal uit angst recht overeind zijn gaan staan...

OLIFANT OP KLAPSCHAATSEN

Leuk al die fijne features, maar hoe speelt het? Nou, best wel lekker. Ik had al snel door dat je echt prima hoeken kon maken en ook met hard of zacht drukken de lengte van de slagen goed kon afwisselen. De hulpmiddelen zorgden er verder voor dat ik de juiste flow snel te pakken had en Nadal en Djokovic alle kanten opstuurde.
Het was ook goed te zien dat de diverse pro spelers echt hun eigen speelstijl hadden en dat dit geen pr-bullshit was. Roddick serveerde en sloeg weliswaar snoeihard, maar hij was ook zo wendbaar als een olifant op klapschaatsen terwijl Nadal bijna alles terug kreeg. Bij elke speler moest ik dus weer mijn tactiek aanpassen.
Minpunten waren er echter ook. Zo vond ik de wendbaarheid van de spelers niet optimaal en kon je niet al te snel van de ene hoek naar de andere gaan. Bij het serveren had ik verder te weinig het gevoel dat ik de bal echt hard kon raken en volleys sturen ging wat stroef.
Kleine issues dus, die in principe prima aangepast kunnen worden in de dikke maand die 2K Czech nog heeft voor de release.

VERWACHTING



JJ

TOP SPIN 4
PS3 / XBOX 360 / Wii / PC
2K CZECH / 2K
EIND MAART 2011

DEUS EX: HUMA

Parijs… De stad van de liefde! Een wandeling langs de Seine, lunchen met uitzicht op de Eiffeltoren, winkelen bij… ho, stop. Lekker belangrijk! Jan was niet in Parijs voor de romantische flauwekul! Het was de plek waar hij eindelijk met Deus Ex: Human Revolution mocht spelen! De vraag die dan natuurlijk bij iedere lezer op de lippen brandt: weet het spel de hoge verwachtingen in te lossen?

Twee keer mocht ik als eens afreizen naar Eidos Montreal. Begin 2009 voor een eerste kennismaking met Deus Ex: Human Revolution (DX: HR) en begin 2010 voor een uitgebreidere presentatie waarbij de getoonde concepten en ideeën uit 2009 knap tot wasdom waren gekomen in een daadwerkelijk speelbare game. Vervolgens maakte het spel een zegetocht langs E3 en Gamescom, waarbij de veelzijdigheid van de gameplay onderstreept werd. Sindsdien jeuken mijn handen om zelf met de game aan de slag te gaan en onlangs kwam eindelijk de verlossende uitnodiging voor een speelsessie in Parijs. Vol hoop en zin, een tikje zenuwachtig ook, stapte ik op een woensdagochtend op de trein richting Gare du Nord. Een Thalys reisje en een metroritje later, staarde ik naar het goudgele DX: HR logo en greep ik de Xbox 360 controller vast. In mijn hoofd klonken de wijze woorden van filosoof R. Froger: "This Is The Moment".

HEILIGE GRAAL

Sinds 2009 heeft DX: HR al op heel wat bijval kunnen rekenen maar het is nog zeker geen gelopen koers voor Eidos Montreal. Het spel heeft heel wat waar te maken en dus ook heel wat te verliezen. Anders gezegd: als DX: HR flopt, dan is het einde oefening voor de franchise. De (lichte) twijfel die nog heerst bij de achterban (die het origineel bijna als heilig beschouwen) ligt op twee vlakken. Wordt de game niet te veel een shooter, en maakt Eidos Montreal de game niet te makkelijk, als knieval naar de casual gamer? Welnu, op beide vragen kan ik volmondig 'nee' antwoorden.





OPLUCHTING & BLIJDSCHAP

Nu ik zelf een aantal uren met de game gestoeid heb, kan ik stellen dat het spel verre van gemakkelijk is. Op het middelste moeilijkheidsniveau, Normal, legde ik flink wat keren het loodje, en ook de rest van het aanwezige journaille was aangenaam verrast door de pittige moeilijkheidsgraad.

En wat het shooter gehalte betreft; ook in dat opzicht kan ik iedereen geruststellen. Je speelt het spel weliswaar vanuit een wisselend first-person/third-person perspectief maar de game mag absoluut geen shooter heten. De vele biomechanische augmentations zijn van levensbelang om überhaupt door de levels heen te komen en te overleven. Anders gezegd: met gebruikelijk shootergedrag kom je niet ver.

Munitie is schaars, vijanden zijn alert, security camera's houden je in de gaten en je bent altijd ver in de minderheid. Bovendien kun je jouw augmentations, vooral in het begin van het spel, maar beperkt inzetten omdat deze energie slurpen. Het is dus zaak om je speciale vaardigheden op het juiste moment in te zetten, en dat is precies zoals ik gehoopt had dat de gameplay zich zou ontvouwen.

Opluchting dus daar in Parijs, maar ook blijdschap en enthousiasme.

"OPLUCHTING, MAAR OOK BLIJDSCHAP EN ENTHOUSIASME."

UIT DE DOOD OPGESTAAN

De uitgebreide speelsessie in Parijs begint bij de start van het spel. Adam Jensen heeft nog geen enkele biomechanische prothese in zijn lijf zitten. Hij is hoofd beveiliging bij Sarif Industries, het toonaangevende bedrijf op het gebied van biomechanische prothesen, augmentations en geavanceerd wapentuig. Sarif Industries staat op punt van een grote doorbraak nu een van haar onderzoekers (Megan Reed, een voormalig liefje van Jensen) een belangrijke ontdekking heeft gedaan. Haar research is zo cruciaal dat ze samen met Jensen en David Sarif naar Washington af moet reizen om haar resultaten aan enkele hele hoge piefen te presenteren.

AN REVOLUTION



JAN HEEFT GEEN TWIJFELS MEER

Zover komt het echter niet, want een inval van mysterieuze huurlingen in het enorme complex van Sarif Industries zorgt voor grote opschudding. Het geboefte houdt flink huis, vermoordt wetenschappers, sticht brand en geeft Jensen een genadeloos pak slaag. Niet dat hij ook maar een greintje kans had tegen de zwaar augmented baddies. De aframmeling eindigt zelfs met een kogel in Jensen's schedel! Einde oefening zou je denken, maar niets is minder waar. Jensen wordt met spoed geopereerd en helemaal volgestopt met augmentations en mechanische prothesen. Het resultaat: Jensen 2.0 en je bent back in business. 'Uit de dood opgestaan' fluisteren sommige Sarif medewerkers als je zes maanden later weer op kantoor verschijnt en tracht je leven weer een beetje op te pakken.

RONDSNUFFELEN TEN KOSTE VAN...

Veel tijd om eens even rustig de dingen op een rijtje te zetten, heb je niet want een van de externe fabrieken van Sarif Industries is aangevallen en bezet door terroristen die zichzelf Purists noemen. Zij willen niets weten van augmentations en houden gijzelaars gevangen in het complex. Je eerste dag op kantoor begint dus meteen lekker en David Sarif himself roept je op om je onmiddellijk te melden bij het helipad om af te reizen naar de gegijzelde fabriek. Direct toont de game hier zijn ware aard. Want je kunt weliswaar meteen naar het helipad gaan, maar je kunt ook eerst wat rondstruinen in het gebouw. Bijvoorbeeld je eigen kantoor opzoeken en in je computer neuzen en recente emails lezen. Ik koos natuurlijk voor de laatste optie en al snel leerde ik op deze manier wat inlogcodes en kon ik een kijkje nemen in een paar kantoren van andere belangrijke figuren binnen Sarif Industries, onderwijl wat credits, repen en ebooks meepikkend.

Het rondneuzen loont, want voor alles krijg je XP, en heb je voldoende XP dan kun je Praxis punten spenderen aan je augmentations.

Mijn rondneuzen had echter ook negatieve gevolgen. Door mijn 'getreuzel' op kantoor, was de situatie bij de terroristen verder uit de hand gelopen en waren er slachtoffers gevallen. Iets dat ik had kunnen voorkomen door meteen naar het helipad te gaan. Maar hé, dan had ik die extra XP en info niet achterhaald. Keuzes maken dus. Heerlijk.

40 UUR GAMEPLAY?

Deus Ex: Human Revolution zal geen multiplayer kennen maar dat zal mij dus volslagen worst wezen. De singleplayer heeft meer dan genoeg in huis om flink wat avonden te boeien. Volgens DX: HR producer David Anfossi mag je minimaal rekenen op 20 à 25 uur gameplay en spelers die van exploratie houden en alles willen onderzoeken, zijn volgens de goede man makkelijk 35 à 40 uur zoet.

DODELIJK OF NIET-DODELIJK

In de helikopter op weg naar de plek van actie dien je weer een keuze te maken. Pak je de situatie non-lethal of lethal aan en kies je in beide gevallen een wapen op afstand of een voor dichtbij?

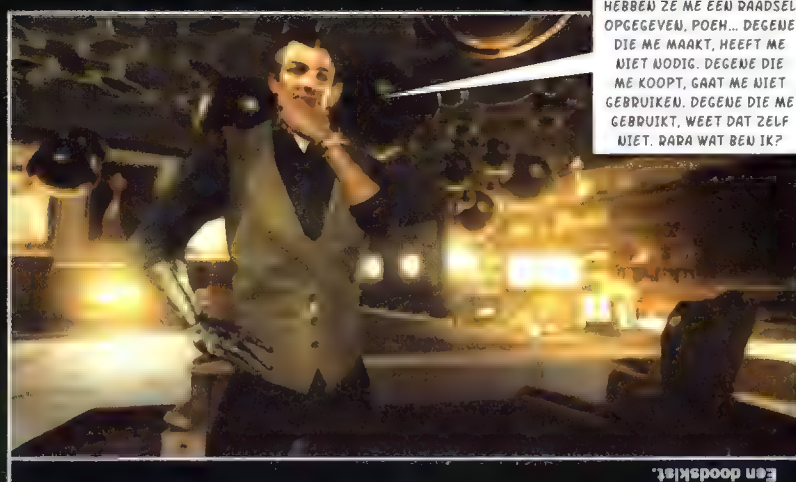
Kies je voor non-lethal dan schakel je je vijanden uit met verdovingspijltjes. Doeltreffend maar ook een stuk lastiger wanneer de vlam in de pan slaat. Uiteraard kun je altijd wapens van uitgeschakelde tegenstanders oppakken en die snel hanteren via een cirkelvormig quick menu. Hier switch je eenvoudig tussen wapens, granaten, pijnstillers en andere handige voorwerpen. Wil je je inventory »

MEERDERE EINDEN

DX: HR is typisch een spel dat zich leent om meerdere keren door te spelen. Uiteraard om een andere speelstijl te hanteren en voor andere augmentations te kiezen, maar ook omdat het spel meerdere einden kent en jouw keuzes in het spel niet zonder gevolgen zijn.

Human Revolution zal niet in de voetsporen treden van Heavy Rain wat betreft 'multiple endings' maar huisvest in ieder geval zeker drie einden... en waarschijnlijk nog wel meer als ik af moet gaan op het bijna duivelse lachje van producer David Anfossi.





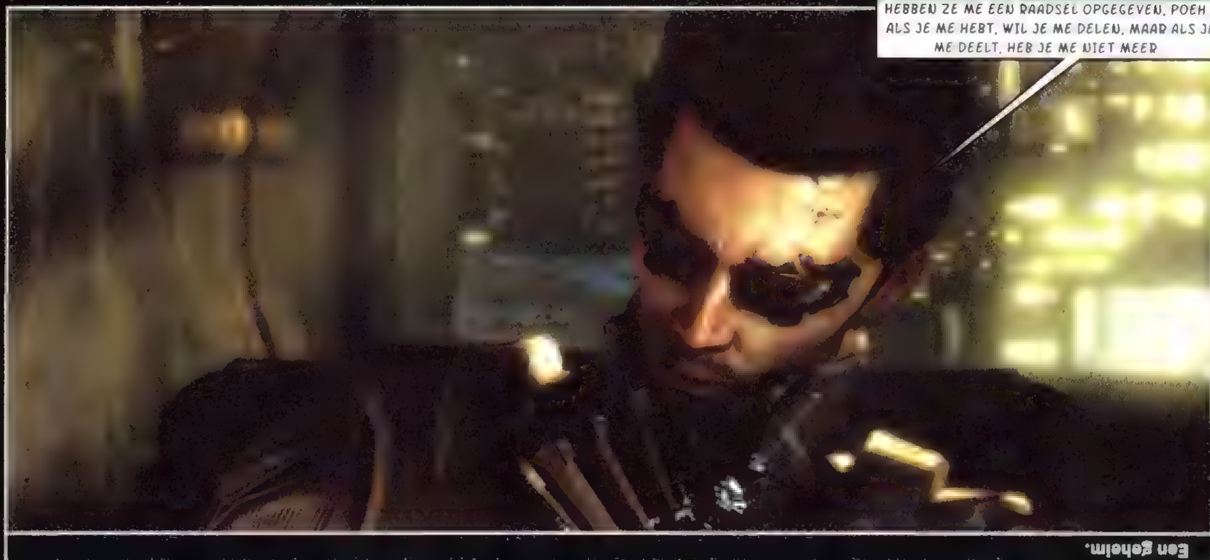
Een doodskist.





Een man rijdt met een zwarte auto door de stad. Hij heeft z'n koplampen niet aan, maanlicht is er ook niet. Plotseling steekt er een meisje over dat hij perfect weet te ontwijken. Hoe kon hij haar zien?

Het is gewoon een zonnige dag.



Een geheim.


Er komt ook een film van deze game: Deus Ex and the City.

›› uitgebreider bekijken dan kan dat via de back button op de Xbox 360 controller.
Ik koos voor lethal (duh) maar dat betekent nog steeds niet dat je als een soort Rambo huis kunt houden. Verre van zelfs. De game nodigt nog steeds uit tot stealth en met name het stiekem besluipen van je vijanden en dan een brute takedown doen, is een feestje. Ook hier weer de keuze: breek je z'n nek, of sla je de guard alleen maar bewusteloos? Uiteraard dien je het levenloze lichaam weg te slepen en te dumpen, zodat zijn makkers hem niet zien. En vergeet het lichaam niet te looten, wellicht levert het je credit points, chocoladerepen en/of munitie op.

COVER IS EEN MUST

Het coversysteem dat de game kent, is onmisbaar en wel om twee hele goede redenen. Ten eerst zie je Adam in al zijn augmented glorie dan vol in beeld en heb je een mooi overzicht van de omgeving. Ten tweede, en ik zeg het nog maar eens, is de game behoorlijk pittig. Je wordt behoorlijk snel ontdekt en dus zul je je op moeten houden achter omheiningen, dozen, muurtjes en wat dies meer zij. Als het dan los gaat en eindigt in shootouts, hou je het geen halve minuut vol als je geen gebruik maakt van cover.
Erg cool: je kunt door (op de Xbox 360) de A-knop ingedrukt te houden, gehurkt in cover tegen een muur aangeplakt blijven en zo om stapels dozen of kasten heen sneaken. Zo blijf je steeds ongezien. Ook goed: de Gears of War/Splinter Cell move waarbij je bij een deuropening via een tapje op de knop, van links naar rechts switcht of van de ene cover naar de andere rolt. En dat werkt perfect.
Terwijl ik gebruikmaakte van cover, af en toe mijn cloak functie toepaste, vijanden knock-out ramde en wegsleepte, mijn gun leegde op de laatste vijanden en een deurslot hackte, kwam ik stapje voor stapje verder. Maar je zult al je skills, kunde en geactiveerde augmentations moeten aanspreken om te slagen.
Waar ik tenslotte helemaal blij van werd, zijn de meerdere routes in de levels. Zo heb je altijd de mogelijkheid om vijanden (deels) uit de weg te gaan, via daken of achterafsteegjes je route te continueren of via een alternatieve weg het jezelf dan wel makkelijker dan wel moeilijker te maken. Soms sluip je door een luchtschacht, om vervolgens in een kantoor te belanden waar een computer staat, die je weer de mogelijkheid geeft om de beveiliging te hacken en de camera's uit te zetten.
Exploratie loont, al zullen de meer actiegeoriënteerde spelers een heel ander pad kiezen.

SAMENGEVAT

Hoe de missie met de terroristen afloopt, zal ik niet verklappen maar het loopt waarschijnlijk anders af dan je zou denken.
Maar goed, nog even samenvatten dan. Gameplay van Splinter Cell, Thief, Mass Effect en heel veel Deus Ex (1) gepresenteerd als een mix van RPG en FPS/third-person action game.
Neem daarbij de pittige moeilijkheidsgraad, de verschillende routes in de levels, de diverse augmentations, de uiteenlopende wapens, een superstoer hoofdpersonage en een fantastische sfeer, en je mag toch wel spreken van een spel met heel veel potentie.

CYBERNETIC CONSULTANT

Maken first-person shooter ontwikkelaars tegenwoordig bijna allemaal gebruik van een ex-militair als adviseur, DX: HR huurde tijdens de ontwikkeling van de game een heuse cybernetic consultant in: CEO Will Rosellini van het bedrijf MicroTransponder Inc. (www.microtransponder.com). Samen met Rosellini hebben de makers alle augmentations en biomechanische prothesen zo ontworpen dat ze in onze nabije toekomst daadwerkelijk zouden kunnen bestaan en toegepast zouden kunnen worden.
MicroTransponder werkt momenteel aan een aantal projecten voor de Amerikaanse overheid en dat schijnt behoorlijk dicht in de buurt te komen van de zaken die we in DX: HR tegenkomen.

VERWACHTING

Wie nog twijfelde of Deus Ex: Human Revolution wel recht zou doen aan de eerste Deus Ex kan vanaf heden alle scepsis uit het raam gooien. De game is een ode aan Warren Spector's meesterwerk van weleer en tilt de franchise tegelijkertijd de 21e eeuw in. De RPG & shooter hybride gameplay staat als een huis en de behoorlijk hoge moeilijkheidsgraad zal de fanatieke achterban ten zeerste plezieren. Dit wordt absoluut een van de belangrijkste games van het jaar!

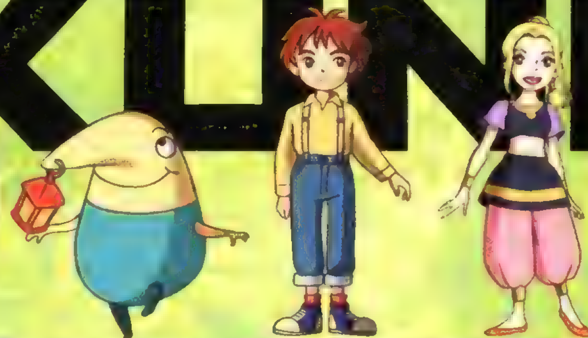
- + Augmentations galore.
- + Knappe mix van RPG en actie.
- + Heerlijk coversysteem.
- + Sfeer en details.
- + Altijd meerdere routes binnen een level.
- − Op moment van schrijven nog steeds geen harde releasedatum.


JAN

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
PC / PS3 / XBOX 360
EIDOS MONTREAL / SQUARE ENIX / BIGBEN INTERACTIVE
Q2 2011

NI NO KUNI





Jij bent de 13-jarige Olivier. Je moeder is overleden. En eigenlijk komt dat toch een beetje door het kattenkwaad wat jij uithaalde. Een weinig vrolijk begin van een Japans spel waar Jurjen twee uur mee speelde. Iets waar hij dan wel weer vrolijk van werd.

Het komt niet vaak voor dat videogames andere emoties dan frustratie en vechtlust oproepen. Toch slagen de samenwerkende partijen Level-5 en Studio Ghibli daar wonderwel in, tijdens je eerste momenten in Ni No Kuni.
Je voelt veel meer dan frustratie en vechtlust. Je voelt je verbonden met Olivier, dat jongetje van 13 met die overleden moeder. Je voelt verdriet en schuld. Waarschijnlijk werkt dit zo goed omdat je eerste momenten in dit spel meer uit tekenfilmpjes dan uit 'spel' bestaan. Filmpjes die zijn gemaakt door Studio Ghibli. Wie hun grote films kent, weet dat je door hun tekenfilmkunst onverbiddelijk wordt meegesleurd. Vaak naar ongemakkelijke emoties. En naar vrij bizarre fantasiewerelden waarin niets is wat het lijkt. Dat alles kun je ook in Ni No Kuni verwachten.

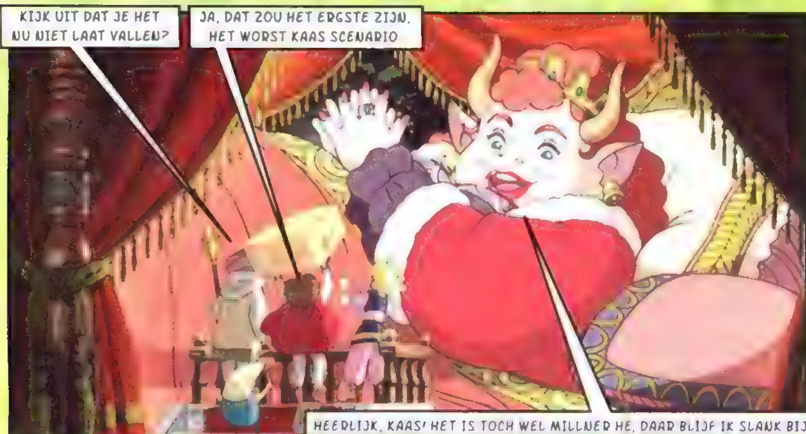
RPG

Toen Olivier nog lang geen 13 was, gaf zijn moeder hem eens een pop, zien we in een flashback. Nu is hij 13 en is zijn moeder dood. Zijn tranen vallen op de pop. De pop komt tot leven en geeft Olivier een boek. Het boek opent de weg naar een fantasiewereld. Daar zal het spel pas echt beginnen. En dan blijkt dat spel een RPG met turnbased gevechten.
Het is eigenlijk wel jammer, dat zo'n bijzonder verhaal aan zo'n ordinaire spelvorm wordt gekoppeld. Aan de andere kant: Level-5 is natuurlijk wel erg goed in het maken van RPG's met turn-based gevechten.
Sowieso wordt de lust om te klagen je al snel ontnomen als de gepolijste mix van tekenfilms, spelelementen en magnifieke orkestmuziek je zinnen betovert.
De besturing werkt net zoals in Dragon Quest IX, de vorige RPG van Level-5. Je kunt rondlopen met de richtingsknop of de stylus. Tijdens gevechten kun je commando's aantikken op het touchscreen. Maar gelukkig omvatten 'de dingen die je doet' meer dan dat.

OOK OP DE PS3

Jazeker, Ni No Kuni komt ook naar de PS3. Je mond valt open als je ziet hoe fraai die game wordt. De term interactieve tekenfilm is vaker gebruikt, maar nog nooit zo terecht als bij Ni No Kuni op de PS3.
Het wordt trouwens ook een turnbased RPG, met zo'n beetje hetzelfde verhaal, maar dan dus helemaal toegespitst op de mogelijkheden van de PS3.







> "JE VOELT VEEL MEER DAN FRUSTRATIE EN VECHTLUST. JE VOELT VERDRIET EN SCHULD."

EENHEID

Een belangrijke rol is weggelegd voor de magische tekens die je op het touchscreen kunt tekenen, bijvoorbeeld om deuren te openen of gekke beesten op te roepen. Sommige van die magische tekens moet je opzoeken in het boek dat bij het spel wordt geleverd en daar een eenheid mee vormt.
Zonder boek is het spel niet te spelen. Ik vind dat mooi. Niet alleen als manier om piraten te pesten, maar ook als vondst die tot de verbeelding spreekt, helemaal als je eenmaal hebt gezien hoe fraai dat boek er uitziet en hoe liefdevol spel en boek samen zijn verpakt.
Natuurlijk is het wisselen tussen werkelijkheid en fantasiewereld een thema dat zich bij uitstek leent voor een videogame. Dat fysieke boek helpt de grens met de werkelijkheid te vervagen. Op het moment dat ik boek en spel uit de doos haalde, was het spel eigenlijk al begonnen... en ik betoverd.

VERTALING

Toch was ik na twee uur stuntelen wel weer klaar met die game en dat boek. Omdat ik er natuurlijk geen hol van begreep: het is allemaal Japans.
Gelukkig is Level-5 een jaar geleden al met de vertaling begonnen. Dus die Westerse versie, die komt eraan. Iets om naar uit te kijken.

VERWACHTING

Ni No Kuni sleurt je met heftige thema's, emotionerende muziek en betoverende beelden mee naar een fantasiewereld die bijna als een echte plaats voelt. Dat boek helpt daarbij.

- + Erg mooie tekenfilmpjes en overtuigende spelbeelden die netjes in elkaar overlopen.
- + Steeds precies goed qua timing, muziek en details. Alle allure van een meesterwerk.
- + Inclusief prachtig boek waarin je dingen moet opzoeken om verder te komen.
- − Nog geen Europese releasedatum bekend.


JURJEN

NI NO KUNI
DS / PLAYSTATION 3
LEVEL-5
Q3/4 2011

LEGO VS. LEGO
PIRATES OF THE CARIBBEAN

Wat hebben Pirates of the Caribbean en The Clone Wars qua toekomst met elkaar gemeen, behalve het feit dat ze beide nog flink aan de uiers gerukt zullen worden? LEGO natuurlijk! We gaan namelijk flink 'Hohoho-en' zonder bottle of rum met brave piraatjes, en bricks forceren met gele Jedi. Maar wat is het leukst, Wouter?

Ze komen eraan; twee LEGO-games met kapitaalkrachtige franchises als invalshoek en je moet wel een flinke block-fucker zijn als je ze allebei gaat spelen, als je niet überhaupt al compleet zat bent van het studs verzamelen en LEGOpoppetjes unlocken tot in de eeuwigheid. Daarom ga ik jullie vertellen waar jij, als LEGO-game fan, je het meest op moet verheugen. Het is LEGO versus LEGO, Piraat tegen Jedi, Johnny Depp vs Yoda in deze Battle of the Building Blocks!

OP WELKE EERDERE LEGO-GAME LIJKT IE HET MEEST?



PIRATES

De game lijkt tot nu toe de opbouw van LEGO Batman te hebben, waarin je in een simpele, overzichtelijke Hub-wereld je level kiest, ingedeeld -zoals bij Indiana Jones- in films. De levels lijken wat betreft kleur ook op de Indy-games, met veel groen en zanderige tinten, maar wat betreft indeling weer meer op Batman en Star Wars.
Geen free-roam-achtige omgevingen waarin je overal iets kunt zoeken en waar je zelfs overheen kunt vliegen, maar gewoon lineaire toestanden met eenvoudige puzzels die je voortgang belemmeren. Het zijn de basics van LEGO-videogameness...

THE CLONE WARS

Werkt met een Hub-ruimteschip, maar eentje waarin ook nieuwe wegen unlocked kunnen worden door Gold Bricks te verzamelen, waaruit blijkt dat het schip echt friggin' huge is! In een fancy navigatiecomputer kan je uit een keur van levels kiezen, verdeeld in verschillende systemen, die je in totaal willekeurige volgorde kunt spelen, wat in ieder geval de illusie biedt van een enorme keuzevrijheid. Lijkt lichtelijk op Indy 2, maar de levels lijken op niets wat je gewend bent van LEGO. Grote battles, zowel in de ruimte als op planeten, die uitgevochten worden met voor LEGO-begrippen dikke vehikels, worden afgewisseld met wat traditionelere levels. De schaal waarop sommige levels zich afspelen is indrukwekkend; sommige spacebattles hebben verschillende niveaus en je kan daarin zelfs uit je scheepje stappen om te voet lightsaber te zwaaien. Very naais en onvergelijkbaar met eerdere LEGO games.

WINNAAR: THE CLONE WARS, EN DIK OOK.

WAT IS ER NIEUW?

PIRATES

Ehm, je kunt wandelingen maken onder water. Die gekke, dronken mafkees Jack Sparrow smijt dan een ton over z'n kop en loopt zo de zee in, alwaar je natuurlijk de nodige kinderbreinkrakers moet oplossen. Bepaalde characters kunnen ook gewoon ademen onder water, zoals de wat minder levende Barbarossa, want ja, lijken hoeven zichzelf niet in leven te houden natuurlijk.
Een betere, interessantere ontwikkeling is dat de platformelementen in Pirates zijn aangepast. LEGO-veteranen weten heel goed hoe slecht de diepte vaak in te schatten is bij de sprongen van blokje naar blokje, dus heeft Traveller's Tales ervoor gezorgd dat jumpen minder vaak nodig is. Daarnaast blijven de piraatjes plakken aan de ondergrond als ze bijvoorbeeld op de masten van schepen balanceren, waardoor ze niet van de randen af kunnen flikkeren. Scheelt een hoop frustratie!

THE CLONE WARS

De spacebattles op verschillende niveaus, de keuzevrijheid in de levels die niet alleen per systeem zijn verdeeld maar ook per 'big bad guy' (General Grevious, Count Dooky, etc.), de vele soorten te berijden vehikels, het feit dat je strijdvelden vanuit de perspectieven van verschillende LEGO-popkes kunt bekijken door een druk op de knop... The Clone Wars barst uit z'n voegen van de versheid... ik bedoel, relatief gezien als je het vergelijkt met z'n voorgangers in z'n "genre".



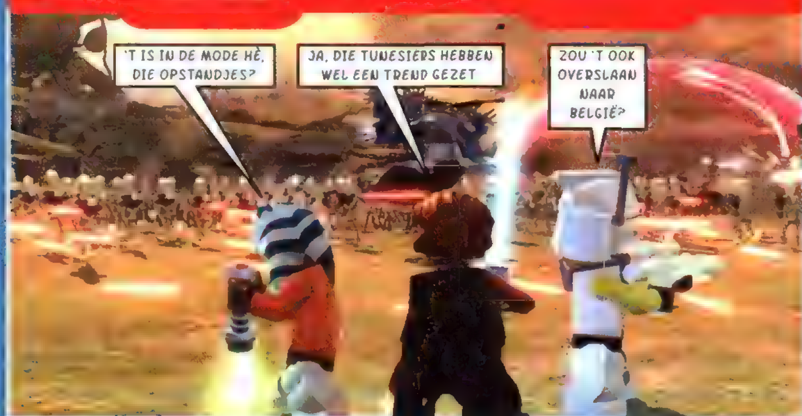


WINNAAR: KATSJING, WEDEROM STAR WARS.

STAR WARS III
THE CLONE WARS

WOUTER'S LEGO VOORUITBLIK SPECIAL!

WELKE FRANCHISE IS STERKER?





PIRATES
Pirates of the Caribbean heeft veel herkenbare characters, iets wat Indiana Jones bijvoorbeeld een beetje miste. En kent ook veel interessante setpieces uit de film. Niet alleen piratenschepen en eilanden, maar ook dorpjes, vestingen en grotten passeren de revue. Daarnaast is LEGO bezig speciale sets te maken van Pirates, dus zul je de game gewoon kunnen naspelen met de real-life blokjes, of andersom natuurlijk. In de kleine kans dat jij, als stoere PU-lezer met dikke ballen, nog met plastieken bouwsteentjes speelt.

Wat mij betreft is Pirates of the Caribbean een ideale keuze om een LEGO-game omheen te bouwen. Niet dat ik zo'n fan ben van deze serie gebaseerd op een ride in Disneyland, maar op Lord of the Rings na is dit toch wel de beste franchise om de LEGO trein op te laten tuffen. Het heeft herkenbaarheid, een zekere mate van kinderlijkheid, is een onuitputtelijke bron van (crappy) verhalen en heeft de potentie om tot in de eeuwigheid door te gaan.

THE CLONE WARS
Ook The Clone Wars blijkt een goede basis voor een LEGO-game, niet zozeer dankzij de animatieserie maar gewoon omdat het Star Wars is. Je ziet namelijk maar een weinig dat niet direct op de films gebaseerd is, op het ietwat afwijkende uiterlijk van Yoda of General Grievous na. Bovendien zijn een aantal levels duidelijk geïnspireerd op scènes uit de films, dus lijkt het meer een Attack of the Clones: The Extended Edition. Neemt niet weg dat je echt een wagenlading characters te unlocken hebt, nog meer dan in Star Wars Trilogy, en dat de levels groots, chaotisch en best wel spectaculair zijn. Maar toch, het heeft nauwelijks het stijltje van de animatieserie.

WINNAAR: PIRATES, NOG NET.

WELKE GAME HEEFT DE MEESTE LEGO-APPEAL?

PIRATES
Jack Sparrow in LEGO-vorm is een zeer koddig ventje, compleet met dronken bewegingen en slapstick-achtig gestuntel. Aangezien de films al veel humor bevatten, is het overzetten van die grappigheid naar de cutscenes een kleine moeite: voeg enkel wat overdrijving toe en whoppa, klaar is Kees.

THE CLONE WARS
Vanaf het begin af aan heeft The Clone Wars een bijna misplaatste, serieuze ondertoon. Traveller's Tales probeert dit wel te onderdrukken met een lijpe stende Mace Windu en Padmé en Anakin die al dansend, bijna Mr. en Mrs. Smith stijl, op de droids schieten, maar het voelt een beetje geforceerd.
Dit komt vooral omdat de boel zwaar spectaculair en groots is voor een LEGO game, de enorme battles en huge-ass aliens worden met prachtige graphics in beeld gebracht en dat staat in schril contrast met de LEGO koddigheid. Veel van de objecten bestaan nog steeds uit LEGO blokken, maar soms vergeet je heel effe dat dit in eerste instantie een familiegame is. Ik vind dat geen probleem, integendeel.





WINNAAR: EIGENLIJK PIRATES, MAAR IK KIES ZELF TOCH VOOR THE CLONE WARS.

UITSLAG VAN DE STRIJD
De maximale LEGO game! Waar moet je je op verheugen?
Ben je een echte LEGO-fan en ben je niet op zoek naar fancy nieuwe trucjes of glimmende graphics, dan is Pirates of the Caribbean straks waarschijnlijk meer je ding.
Heb je het echter een beetje gehad met dat in steen gebeitelde concept van de vele Traveller's Tales titels, dan is The Clone Wars een licht frisse wind en daarom bijna onLEGO-achtig. De basics zijn hetzelfde, je bent nog steeds aan het blokken bouwen, studs verzamelen, platformen en light puzzels oplossen, maar de epiek is keer drie toegenomen en de knulligheid gehalveerd.
Wat mij betreft is The Clone Wars dus dé LEGO-game van het voorjaar, maar mocht ie toch nog op een of andere manier teleurstellen, of in onaangename herhaling vallen, dan lees je dat in mijn review.

IN GESPREK MET: PHIL RING

PRODUCER TRAVELLER'S TALES

Een tripje naar Groot-Brittannië is niet compleet zonder een interview. Het is een soort geste, een zekere vorm van beleefdheid jegens de uitgever om zo'n interview niet af te slaan, ook al heb je geen fuck te vragen. Dit keer kwamen er echter wel wat grappige dingen aan het licht toen ik Phil Ring, gameproducer bij Traveller's Tales, eens volblafte met vragen.



PU: Jullie hebben nu deals lopen met Warner Bros., LucasArts, natuurlijk LEGO en nu ook nog eens met Disney. Vertraagt dat het proces van een game maken niet enorm?

PHIL: *Nee, helemaal niet. We hebben een prima relatie met LEGO, we hebben dezelfde visie, en Disney en Warner laten ons heel vrij in wat we doen. De feedback die ze geven is nuttig en ze beperken ons niet door allemaal lastige regels en te veel onnodige controle.*



PU: Er zijn al heel wat franchises die een LEGO make-over hebben gehad. Is de koek op een gegeven moment niet gewoon op?

PHIL: *We kunnen nog voor eeuwig doorgaan met LEGO games maken. We krijgen van onze community ontzettend veel ideeën binnen over wat ons volgende project zou kunnen zijn, dus daar maken we ons geen zorgen over.*

PU: Een Spider-Man LEGO game lijkt mij een goed idee.

PHIL: *Dat verzoek krijgen we heel vaak!*

PU: Ik merk dat ik af en toe behoorlijk vastzit in een LEGO game, terwijl ik een hardcore gamer ben en deze titels bedoeld zijn voor de hele familie. Ben ik nou zo'n debiel of krijg je die klacht vaker?

PHIL: *We doen natuurlijk heel vaak tests met kinderen en hun ouders waaruit blijkt dat onze games heel natuurlijk voor jonge mensen spelen, ze spelen er heel snel doorheen, terwijl ouders vaak achterblijven.*

PU: Oké, maar ik ben nog geen ouder, hoor.

PHIL: *Je bent ook niet bepaald een springchicken.*





JOHNNY OP VREEMDE STROMINGEN

De vierde film van Pirates, On Stranger Tides, komt eraan (waarin karakterloze modelpoppen Keira Knightley en Orlando Bloom gelukkig geen rol hebben en Jack Sparrow met Barbarossa op zoek gaat naar 'The Fountain of Youth' en ook die is in LEGO Pirates of the Caribbean verwerkt.

Flick en game komen zelfs gelijktijdig uit, wat natuurlijk niet als muziek klinkt in de meeste oren. Misschien is dat ook de reden dat het totnogtoe nogal een basaal spelleke lijkt te worden, eentje dat weinig risico's lijkt te nemen. Maar de heren van Traveller's Tales zijn inmiddels zó geoefend in LEGO-games uitknallen, dat het vast niet op een te grote teleurstelling uitloopt.

RUIMTE OPVULLEN TUSSEN SITH EN ATTACK

The Clone Wars is een animatieserie die in 2008 begon en gaat over de gebeurtenissen tussen Star Wars films Attack of the Clones en Revenge of the Sith en is alweer aan een derde seizoen toe.

Je moet het aparte stijltje wel een beetje diggen, maar Warsies moeten het zeker checken. Ik dus ook nog, waarvoor schaamte.



UDRAW GAMETABLET

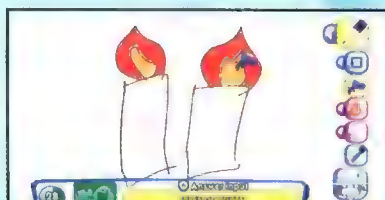
JURJEN TEKENT ERVOOR

Vlak voor de lunch arriveert een pakje van THQ. Wouter trekt het gretig open, en slaakt dan een teleurgestelde zucht. Het is iets voor de Wii. Hij zet het half geopende pakje op de hoek van Ed's bureau, waar het blijft staan tot in de namiddag Jurjen binnenkomt. Die gaat er eens rustig voor zitten.



Ook als je geen idee hebt, moet je blijven raden: "Een zwangere treinconductrice, een Tunesische zandstorm, Wouter's ontlasting..."

Laten we beginnen met het belangrijkste nieuws: uDraw is niets voor jou.
uDraw is een wit plateau waar je een Wii-afstandsbediening in kunt drukken, met het draadje van uDraw in het gaatje van de afstandsbediening. Er is een witte pen aan het plateau bevestigd en met die pen kun je op het plateau tekenen, als je tenminste het bijgeleverde Wii-schijfje van uDraw Studio in je Wii hebt gedaan.
uDraw Studio is een speelse variant op het PC programma Paint. Wat je tekent verschijnt op het scherm van je tv. Zo kun je bijvoorbeeld een bosje bloemen tekenen en via een SD-kaart en je PC naar je oma mailen. Als je oma hip is, kun je hiervoor ook het Wii-prikbord gebruiken. Zoals gezegd, uDraw is niets voor jou.



Bij pictionary moet je het goede antwoord snel intikken. Ik vergat door de snelheid de 'k' bij kaarslicht te typen. Nou, dat was lachen, zeg.

PICTIONARY

Een vogel. Een kopje thee. Koffie? Een raket. Een trofee? Ja, dat is goed. Jeroen had een trofee getekend. Ik, Jurjen, had het goed geraden. We spelen Pictionary met z'n tweeën. Eigenlijk moet het met vier personen, zodat je twee teams kunt vormen. Maar er wil niemand meedoen. Wouter speelt een vaag schietspel en Maarten doet of hij ons niet hoort.

"TOT ER BETERE SOFTWARE VERSCHIJNT, IS UDRAW NIETS VOOR MIJ."

Pictionary zit trouwens niet standaard bij uDraw, je moet het apart kopen. Daar betaal je dan dertig euro voor. Een wilde variant op Pictionary met beperkingen en draaiende tekenvlakken is voor die prijs inbegrepen. Udraw zelf kost zeventig euro. Voor dat geld krijg je het plateau, de pen, en het Wii-schijfje met uDraw Studio.
Een meloen? Vraagt Jeroen. Of ik een meloen teken. Hij ziet niet eens dat het een hoofd met een gezicht is. Als de tijd bijna voorbij is zegt hij: een ridder. De opdracht was: een clown. Misschien had ik de neus rood moeten maken.

KRABBEL

Jeroen is afgehaakt. In eenzaamheid test ik het derde schijfje: Krabbel's Grote Avontuur. Ik ontdek dat de uDraw GameTablet niet alleen geschikt is om mee op tv te tekenen. Het is ook een nieuw soort spelbesturing; een touchscreen voor je Wii.



Ik weet 't: een vuilnisbak!

Krabbel's avontuur bestaat uit vier delen met elk vijftien levels en een eigen manier van spelen.
In 'Bubbelbonanza' bestuurt de punt van je pen een zwevende Krabbel op tv. Het voelt een beetje alsof je hem met een muis bestuurt.
In 'Waaierwonder' bestuur je met de pen een ventilator die de opgeblazen Krabbel als een ballon vooruit blaast.
In 'Rollebollen' moet je het plateau kantelen om een ronde Krabbel als Sonic van hellingen en door loopings te rollen.
In 'Pen in Paniek' kun je trampolines tekenen om Krabbel vooruit te lanceren.

MOOI

Is uDraw iets voor mij? Nou, goh, tja. Weet je, ik vind het een mooi product. Ik vind het mooi dat THQ niet de makkelijkste weg kiest door de zoveelste verzameling casual-kutminigames op de Wii te dumpen, maar met een redelijk vernieuwend accessoire komt. Een accessoire dat qua werking, robuustheid en tot creativiteit aanmoedigende mogelijkheden zo uit de fabrieken van Nintendo zelf had kunnen komen.
Dat geldt niet voor de software. uDraw Studio is een prima tekenprogramma, maar ook niets meer dan dat. Vergelijk dat eens met het machtige - met minigames, muziek- en animatiemogelijkheden doorspekte - Mario Paint wat Nintendo twintig jaar geleden uitbracht voor de SNES. Pictionary is ook niet veel soeps voor dertig euro. Krabbel's avontuur is veelzijdig maar tevens erg lelijk, rommelig en onevenwichtig.
Tot er betere software verschijnt, is uDraw dus ook niets voor mij.

ZIE HEM GAAN!

Wie nog twijfelt of uDraw goed genoeg werkt om er mooie tekeningen mee te kunnen maken, moet op YouTube even zoeken naar het filmpje waarin ene David Kassan met uDraw een portret tekent. Maar verwacht niet dat het jou ook zo lukt!



VERWACHTING

[illegible]

+ [illegible]
+ [illegible]
- [illegible]
- [illegible]



JURJEN

UDRAW GAMETABLET
Wii
THQ
MAART 2011

RIFT

STEVEN HEEFT VERTROUWEN

PLANES OF TELARA

Rift: Planes of Telara komt van het relatief onbekende Trion Worlds. En een MMORPG ontwikkelen is geen simpele opgave, zoals inmiddels wel is gebleken. Heeft deze studio alle middelen in huis om een MMO met gezonde overlevingskans af te leveren? Steven speelde de bèta voor een eerste prognose.

Misschien heb ik er een paar gemist, maar volgens mij is het redelijk rustig geweest op MMO gebied vorig jaar. Tenminste, in 2010 hebben bij mijn weten slechts een paar titels pijnlijke botsingen gehad met de desinteresse van MMO spelers.
APB komt bijvoorbeeld in mijn gedachten op (au!), maar ik kan me ook tijden herinneren dat er jaarlijks meer MMO's ten onder gingen dan je op één hand kon tellen (veelal terecht).

Veel studio's/uitgevers snappen inmiddels dat het niet simpel is een graantje mee te pikken van het succes van het genre. Hopelijk gaat hierdoor het niveau van MMO's dan ook iets omhoog dit jaar. Er komen sowieso twee grote titels aan (The Old Republic en Guild Wars 2) van studio's die verstand van zaken hebben, maar inmiddels is duidelijk dat er nog een derde high profile MMO op komst is die bovendien ook als eerste uit de startblokken zal komen: Rift: Planes of Telara.



PASSIE

Trion Worlds, de studio verantwoordelijk voor de game, heeft passie voor het genre. Dat werd al meteen duidelijk toen ik een aantal medewerkers sprak op hun stand op de E3. Helaas is inmiddels gebleken dat passie voor het genre en een boel goede ideeën niet garant staan voor een goede MMO.
Toch, na het spelen van verschillende fasen van de bèta test is mijn interesse in Rift in ieder geval gewekt. Laat ik meteen duidelijk maken dat Rift geen WoW-killer is, maar als de goede eerste indruk na een tot twee maanden spelen nog steeds stand weet te houden, zal deze game voor een selecte groep wel degelijk een valide alternatief zijn, niet in het minst vanwege de mooie beelden. Rift is overduidelijk een MMO van deze tijd. Het opstarten van de bèta en het aanmaken van een personage is

> "INTRIGEREND GENOEG OM MET DE RELEASE OP AVONTUUR TE GAAN."


Hier kun je zien hoe zo'n designer stiekem in een rotspartij z'n schoonmoeder heeft verwerkt.

GUARDIANS VS DEVIANTS VS REGULOS

In Rift zijn twee speelbare facties, de Guardians en Deviants, ieder bestaande uit drie rassen. Een derde factie bestaande uit NPC's, zijn de draken en monsters geleid door Regulos. De aanvallen van Regulos komen uit de Rifts die willekeurig door Telara spawnen, en door spelers die verslagen moeten worden om terreinverlies te voorkomen.
De Guardians brengen helden terug uit de dood om Regulos te bestrijden, met de optie als mens, elf of dwerg terug te keren.
De Deviants gebruiken technologie om hun eigen wezens te creëren en Regulos op zijn plek te zetten, bestaande uit donker ogende mensen, een exotischere vorm van elfen, en een blauw (semi) reuzenras.
Beide facties hebben een toffe sfeer en beide begingebieden zien er eveneens mooi en aanlokkelijk uit.



BALANS, WAAR BENT U?

In Rift kun je kiezen om te spelen op een PvE of PvP server. Het verschil is dat je spelers van een andere factie op een PvP server te allen tijde kunt aanvallen, terwijl je hier op een PvE server beide voor moet kiezen. Bekende kost dus.
Mijn gevoel zegt dat PvE elementen de kracht van Rift zullen zijn en hardcore PvP'ers niet volledig aan hun trekken zullen komen.
Sowieso zal het lange tijd duren voordat de balans tussen klassen goed is, wat ook logisch is bij een nieuwe MMO. Maar als ik nu de skills doorspeur die in de talent trees van de verschillende klassen staan, zie ik veel hoofdpijn dossiers. Talents die veel healen bij aanvallen of mana in grote aantallen wegzuigen, verdubbelingen van critical strike damage, noem het maar op. Veel talents zien er interessant uit maar ik ben blij dat ik niet verantwoordelijk ben voor het balanceren van dit zooitje.



een aangename ervaring. Er zijn tal van opties en alles ziet er strak uit. Natuurlijk zijn MMO spelers visueel wel eens eerder overdonderd (door Age of Conan) om vervolgens van een koude kermis thuis te komen. Ik laat me dus niet zomaar van de kaart brengen door de graphics van Rift, maar ik moet toegeven dat het wel helpt als alles er zo goed uitziet.

SOULS

Een van de onbetwiste highlights van Rift zijn de interessante opties wat betreft het kiezen van een klasse. Het begint met het kiezen van een archetype, in dit geval de Warrior, Rogue, Mage en Cleric. Na deze keuze krijg je tijdens het spelen de kans je eerste Soul te kiezen, wat feitelijk je concrete rol en krachten bepaalt.
Ieder archetype heeft de beschikking over ongeveer acht Souls, en je kunt er uiteindelijk drie kiezen. Zo heeft de Warrior, Souls gericht op klappen vangen maar ook klappen uitdelen. Sommige werken met het verspreiden van ziekten of gebruiken de elementen, terwijl andere magie opvangen en deze omzetten in krachtige tegenaanvallen. Er worden wel bepaalde combinaties aangeraden maar je hebt alle keuzevrijheid.
Bij de Cleric zitten enkele Souls gericht op genezen. Onder de Rogue vallen aanvallende klassen die bijvoorbeeld met lange afstand wapens of dolken werken. Alle bekende klassen die met magie werken zijn in de Souls van de Mage verwerkt, in sommige gevallen in combinatie met pets.

TREES EN WORTELS

Als je een nieuw level bereikt, kun je punten besteden in de trees van alle drie de Souls die je hebt gekozen. Terwijl je punten in een tree besteedt en je daarmee technieken versterkt of van extra effecten voorziet, groeien aan de onderkant van de trees de wortels, die zo stapsgewijs nieuwe aanvallen bereiken en openen.
Met de variatie in de aanwezige Souls zijn er binnen de drie specifieke Souls die je aan een personage hangt al tal van combinaties mogelijk. Je kunt vier verschillende setups naast elkaar bewaren en hiertussen schakelen buiten gevechten. Dit geeft jouw personage veel flexibiliteit en afwisseling in speelstijl.
Of Rift als MMO zal slagen en spelers op de lange termijn aan zich zal weten te binden, durf ik nog niet te zeggen.
Maar als RPG is de wereld van Telara met bijbehorende gameplay voor mij persoonlijk intrigerend genoeg om met de release op avontuur te gaan.



VERWACHTING

Trion Worlds heeft goed gekeken naar andere MMO's als Warhammer, WoW, Aion en AoC. Maar of Rift boeiend genoeg blijft om liefhebbers lang aan zich te blijven binden, is echt nog afwachten.

- + Grafisch hoog niveau voor een MMO
- + Bèta zonder gamebreaking bugs draaien is best knap.
- + Interessante klassencombinaties en flexibele talent trees.
- − Mogelijke issues m.b.t. PvP balans.
- − Wat is er te doen op het maximale level?


STEVEN

RIFT: PLANES OF TELARA
PC
TRION WORLDS / UBISOFT
MMORPG
NNB

SPELLEN MET EEN NIEUW GEZICHT

MARKANTE MAKEOVERS

We gaan er eigenlijk allemaal vanuit dat een spel of een personage altijd precies zo is geweest zoals je het, hem of haar nu speelt. Dat ie zo uit het brein van de developer is ontsproten. Maar dat is lang niet altijd zo. Soms zagen games en personages er in het begin totaal anders uit en zijn ze door bewuste bijsturing of een volstrekt toevallige wending compleet veranderd. De PU ging op zoek naar de meest markante makeovers.



WAS EERST: DINOSAUR PLANET
WERD LATER: STAR FOX ADVENTURES

Toen Rare in 2000 wat voorlopige beelden van hun Zelda-achtige N64-game Dinosaur Planet aan Miyamoto liet zien, vond hij hoofdpersonage Sabre wel heel erg op zijn eigen creatie Star Fox lijken. Was het niet beter om wat vliegtuigjes aan het universum toe te voegen en er een hybride van Zelda en Star Fox van te maken?
Zo geschiedde, en het resultaat verscheen in 2002 voor de GameCube als Star Fox Adventures.



WAS EERST: KRATOS (CARTOONY)
WERD LATER: KRATOS (STOER)

De Kratos die we kennen, is niet de Kratos die bedenker David Jaffe oorspronkelijk voor ogen had. Hij wilde hem eerst, net als de echte Spartanen, gehelmd door het leven laten gaan en speelde ook met een wat meer cartoony uiterlijk.
Gelukkig zag ie in dat dit resultaat tot een slappeling zou leiden en werd ons uiteindelijk de echte Kratos geschonken.



WAS EERST: RESIDENT EVIL SEQUEL
WERD LATER: DEVIL MAY CRY EN RESIDENT EVIL 4

Het vervolg op Resident Evil 3 heeft in vier verschillende vormen gestalte gekregen. De eerste en tweede versie weken volgens ontwikkelaar Mikami door Gothische en actiegerichte elementen te veel af van de Resident Evil sfeer, en werden uiteindelijk gebruikt voor Devil May Cry. De derde en vierde versie gingen iets meer richting spookverhalen en psychologische horror, maar waren nog niet goed genoeg voor Mikami. De vijfde versie was pas spot on en werd Resident Evil 4, één van de beste games ooit.



WAS EERST: MR VIDEO
WERD LATER: MARIO

Als je dacht dat Mario altijd een besnorde loodgieter was, heb je het mis. Miyamoto begon met een karakter genaamd Mr Video, die vloerbedekkingen legde en niet kon springen. Pas later werd hij een loodgieter. De snor kreeg Mario omdat Miyamoto hem uit New York liet komen en hij Italiaan was, zoals zoveel New Yorkers.



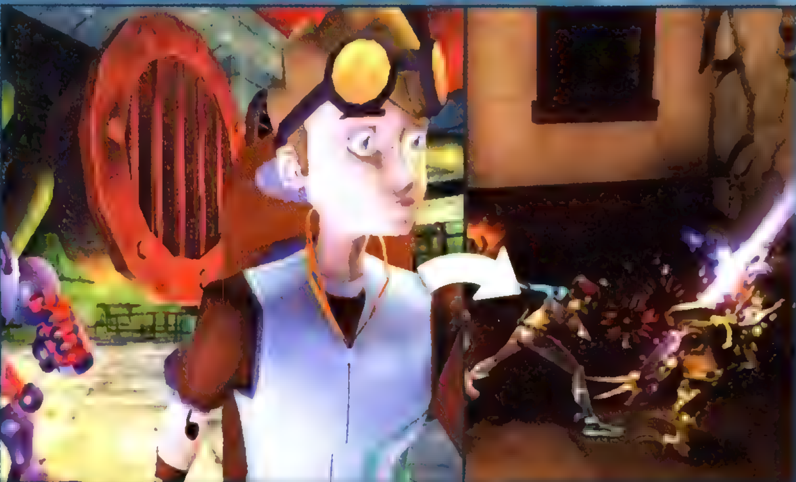
WAS EERST: SACKBOY (CUTE)
WERD LATER: SACKBOY (STOER)

Als je dacht dat de huidige Sackboy uit Sony's LittleBigPlanet superaaibaar en fluffy cute is, check dan het eerste ontwerp. Je zou bijna denken dat Sony leentjebuur heeft gespeeld bij Nintendo.



WAS EERST: DRAGON KING: THE FIGHTING GAME
WERD LATER: SUPER SMASH BROS.

Sakurai (Hal Laboratory) wilde vernieuwing in het vechtgenre: iets voor vier spelers tegelijk. Toen zijn voorlopige versie met standaard figuren onder de titel Dragon King bijna voltooid was, kreeg hij het gevoel dat er iets ontbrak. Hoewel hij er eigenlijk van overtuigd was dat Nintendo er nooit mee akkoord zou gaan, maakte hij er toch een versie van met Donkey, Mario, Fox en Samus. De rest is geschiedenis.



WAS EERST: SPYBORGS (VROLIJK)
WERD LATER: SPYBORGS (STOER)

Toen Capcom de eerste beelden van hun zijwaarts scrollende vechtspel Spyborgs toonde, werden die door de pers lauwtjes ontvangen. Knokken en knallen met cartoony figuurtjes, dat was wat slap. Capcom trok zich de kritiek aan, en kwam een jaar later met een geheel herziene, lekker stoere versie. Helaas werd die versie ook gedist door de pers.



WAS EERST: SPLINTER CELL: CONVICTION (NIEUWE SAM)
WERD: SPLINTER CELL CONVICTION (OUDE SAM)

De eerste versie van Splinter Cell: Conviction toonde een renegade Sam Fisher, met flinke baard, haren over zijn ogen die zonder wapens en gadgets op de vlucht was. Het concept bestond uit Sam die puur gebruik moest maken van zaken en voorwerpen in de omgeving. Met als resultaat een ex-geheim agent die kasten voor deuren schoof, dozen stapelde, met boeken en stoelen aan het smijten was en zich verstopte onder bureaus.

De pers sabelde de nieuwe aanpak snoeihard neer. De tweede versie kende weer de kortharige, ongeschoren Sam die weliswaar met minder gadgets aan de bak ging, maar weer stealthy als vanouds dood en verderf zaaide.

WAS EERST: INDIANA JONES KLOON
WERD LATER: LARA CROFT

Misschien wel de meest bizarre en verregaande makeover van allemaal: Lara Croft. Die was dus helemaal niet als vrouw bedoeld, maar als Indiana Jones-achtige avonturier. Tot iemand bedacht dat zo'n gast toch een aantal pluspunten miste. Minimaal twee en er werd een sekse-operatie verricht. Iets zegt ons dat die flauwe Indy-kloon ietsepietsie minder succesvol was geweest.





WAS EERST: BIOSHOCK (TECH SETTING)
WERD LATER: BIOSHOCK (ONDERWATER RETRO SETTING)

De eerste beelden van BioShock toonden een totaal andere setting dan die van het alom geprezen eindresultaat. BioShock was een soort opvolger van het techie System Shock en men bleef daardoor in een scifi setting hangen. Het eerste verhaal speelde zich dan ook af in een groot kapot laboratorium. De vijanden waren ook robotachtige types. Gelukkig zag men snel in dat de game daardoor wel erg op 176735 andere games leek.

WAS EERST: SAMUS (MAN)
WERD LATER: SAMUS (VROUW)

Veel mensen denken nog steeds dat Samus een gast is. En guess what, ze hebben een heel klein beetje gelijk. Want Samus was ooit een gast. Pas toen men bezig was met het bedenken van een einde voor de eerste game, leek 't men een leuke verrassing om opeens te openbaren dat Samus een vrouw was. En ze hadden gelijk...



WAS EERST: GEARS OF WAR (CARTOONY)
WERD LATER: GEARS OF WAR (STOER)

De eerste ontwerpen voor Gears of War zien er totaal anders uit dan het uiteindelijke eindresultaat. En dat is maar goed ook, want van de eerste schetsen spat toch heel wat minder het testosteron af.





WAS EERST: PREY (MEGA MAN VERSIE)
WERD LATER: PREY (KLUKKLUK VERSIE)

Prey (de shooter uit 2006 met portal gameplay nog voordat Portal - van Valve - bekend was) kende al in 1995 een eerste screenshot. Te zien was dat de hoofdrolspeler er uitzag als een soort Mega Man; later pas kwam de Native American Talon Brave in the picture. Die weer veranderd werd in Tommy Domasi Tawodi, een Cherokee met identiteitscrisis.

WAS EERST: POKÉMON (VERSIE 1)
WERD LATER: POKÉMON (VERSIE 2)

Ook de Pokémon kwamen niet ongeschonden door makeovers heen. Heel veel beestjes waren ooit anders. Hier twee van de vele voorbeelden.



WAS EERST: VANQUISH (DRIE VERSCHILLENDE MENSELIJKE KARAKTERS)
WERD LATER: VANQUISH (ÉÉN SUPERHELD)

Briljante game die mogelijk iets minder briljant was geworden als de ontwikkelaar vast had gehouden aan het oorspronkelijke idee dat je drie menselijke helden bestuurde die op hun beurt weer de supervechtersbaas aansturen, in plaats van één stoere superheld te zijn.






WAS EERST: TEAM FORTRESS 2 (STOER) WERD LATER: TEAM FORTRESS 2 (CARTOONY)

Het was op de ECTS in 1998 dat we bij toeval op de Sierra stand de eerste beelden van Team Fortress 2 zagen. Een realistische militaire sim die een aanval wilde doen op de hegemonie van Counter Strike. En toen begon het uitstellen.
Tot in 2007 een Pixar cartoony TF2 opdook als onderdeel van de Orange Box... die helaas niet echt succesvol was.




WAS EERST: INFAMOUS 2 (LIEVE COLE) WERD LATER: INFAMOUS 2 (BOZE COLE)

In Infamous 2 speel je met dezelfde held (Cole) als in het eerste deel, alleen leek hij er aanvankelijk totaal niet meer op. Fans klaagden hierover, met als gevolg dat het uiterlijk van de nieuwe Cole (die een stuk aaibaarder was geworden) werd aangepast in een Cole die meer op de oude pissige Cole leek...

WAS EERST: ALAN WAKE (SANDBOX GAME) WERD LATER: ALAN WAKE (LINEAIRE SURVIVAL HOROR)

Voor de bovennatuurlijke thriller Alan Wake hadden de makers aanvankelijk een sandbox style game voor ogen waarin de speler naar eigen inzicht kon gaan en staan waar hij wilde. We hebben zelfs nog een kaart van de game in het kantoor van Remedy zien hangen.
Het open karakter werkte echter niet in combinatie met de nadruk op een nagelbijtende verhaallijn en dus werd halverwege de ontwikkeling een groot deel van de game geschrapt. Vandaar de vijf à zes jaar vertraging. Saillant detail: Alan zelf had in het begin een rode coltrui aan, die uiteindelijk werd verruild voor een zwarte hoodie.




WAS EERST: STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (VAN ALLES EN NOG WAT) WERD LATER: STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (HACK & SLASH)

Voordat Star Wars: The Force Unleashed de game werd die we nu kennen, onderging het spel echt tig conceptveranderingen met projectnamen als Jedi Outlaw, Jedi Prime, Rebel Warrior, Jedi Master en Star Wars: Underworld. Concepten over het spelen van een smokkelbende met Han Solo, een survival horror-achtige hack & slash game tot een verhaal met de speler die uiteindelijk de allereerste Jedi wordt, werden allemaal verworpen. Jammer, als je het aan ons vraagt.





WAS EERST: BLAM! WERD LATER: HALO: COMBAT EVOLVED

Halo heette oorspronkelijk, hou je vast, Blam! en het was, zit je nog steeds, een sciencefiction RTS. De ontwikkelaar van Oni, Myth en Marathon veranderde het project pas in een later stadium in een third-person shooter om uiteindelijk in 1999 op de MacWorld Expo onthuld te worden tijdens Steve Jobs' keynote speech als grafisch overweldigende first-person shooter. Inderdaad, een Mac exclusive. De game werd bejubeld door de pers, iedereen wilde het spelen. Een jaar erna kocht Microsoft Bungie op en werd Halo dé launchgame voor de (1e) Xbox. De rest is geschiedenis.

LORD OF THE RINGS

Een nieuwe game in het Lord of the Rings universum; het is niet meer zo bijzonder als tien jaar geleden, maar voor fantasy fans nog steeds een reden om de oren te spitsen. Jurjen ging in Seattle kijken of War in the North reden is de oren in elfenvorm te houden.



Het ontbijt: twee hardgekookte eieren, gebakken aardappels, toast, een kip/appelworstje en wat schijven grapefruit. Ik heb de nacht doorgebracht in het tamelijk luxe Hotel 1000 in Seattle en strooi zout op de eieren. Volgens mijn iPad is het 08.35 uur.
Gisteren heb ik tien uur gevlogen en drie glazen bier gedronken met Mirjam, een uit Rolde (nabij Assen)



bekende vriendin die al vijf jaar in Seattle woont. Zij dronk de huiswijn. Vervolgens ging ik meer bier drinken met de andere journalisten. Tenslotte op de hotelkamer nog twee biertjes gepakt en een aflevering van Jersey Shore gekeken. Toch voel ik me prima, eigenlijk.
Al vraag ik me wel even af of ik me niet beter had moeten voorbereiden op wat deze dag gaat brengen. Maar ach nee, dat zit wel goed. Welbeschouwd zou je mijn hele leven kunnen zien als voorbereiding op de kennismaking met een nieuwe Lord of the Rings game.
Dit keer wordt het een action RPG met een duistere insteek. De eerste M-rated LotR game, dus met bloed en afgehakte hoofden. Harder en met meer diepgang dan die LotR games van EA. Ik had al wat filmpjes van het spel gezien op YouTube. De derde LotR film nog eens gekeken. Dragon Age gespeeld. Ik ben er wel klaar voor.

PROGRAMMA

Als ik het eerste ei heb opgegeten,



bekijk ik op de iPad nog even het programma dat ik in Nederland al van Warner Bros had ontvangen. Warner Bros is de uitgever van War in the North.
Om 9.30 moet ik me bij de andere gamejournalisten voegen in de lobby waarna we naar Snowblind Studios vertrekken. Daar krijgen we een studiotoer en een demo. Na de lunch mogen we het spel zelf proberen. 'Co-op hands on the Barrow-downs level,' staat er in het programma.

Uit de YouTube filmpjes had ik al opgemaakt dat het spel nadruk zou leggen op het spelen met drie personages tegelijk; een mens, een elf en een dwerg.
Ik wenk de serveerster en geef haar een van de twee ontbijtvouchers die ik de vorige avond ontving van Julie Skinner, de vertegenwoordiger van Warner Bros. Tijdens mijn verblijf in Seattle hoef ik alleen de drankjes te betalen die ik met Mirjam dronk en uit de minibar trok. De rest van het eten en drinken is voor rekening van Warner Bros, net als de vlucht en het hotel.
Na vrijwel volledige verorbering van het ontbijt (de schijven grapefruit blijven liggen) zie ik dat het 09.05 is. Jammer, geen tijd meer om in bad te gaan. Terwijl het bad op mijn hotelkamer er zo aantrekkelijk had uitgezien. Met zelfs een eendje op de rand.

ARTWORK

Om 09.45 uur proppen zestien mensen zich in twee zwarte autobusjes. Na een half uur rijden,



stappen we uit bij het Bright Horizons centrum voor Child Care & Early Education. Niet echt een omgeving voor een M-rated videogame. We zitten verkeerd.
Hup, allemaal weer de busjes in, en nog tien minuten rijden. Dan komen we aan bij het gebouw waar Snowblind Studios is gevestigd.
Dat pand waar nu dat centrum voor kinderen zit, daar was Snowblind eerder gehuisvest. Begin 2009 zijn ze opgekocht door Warner Bros en naar de nieuwe locatie verhuisd. De nieuwe locatie is groter en mooier. Warner Bros is eigenaar van alle LotR-rechten, zowel van de boeken als van de films, en ze mogen er ook zelf dingen aan toevoegen. Snowblind Studios heeft ervaring met het maken van toegankelijke loop-en-hak-RPG's als Baldur's Gate: Dark Alliance. Het bedrijf is specifiek gekocht om een action RPG in het LotR-universum te maken.
We worden naar een kamer met veel artwork aan de muren geloodst. Ik zie op prints van schilderijen de woeste berglandschappen en benauwende wouden die we kennen uit de films.
Op de deur van de kamer bevindt zich een bordje wat aangeeft dat die kamer 'Rivendell' heet. Onder het bordje hangt artwork van Rivendell.



Die stad zal dus ook wel in het spel zitten.
Er wordt me verteld dat ik alleen binnen deze kamer mag fotograferen. Dus niet tijdens de studiotoer, het eerste deel van het programma, en de demonstratie die erop zal volgen.
De studiotoer voert ons langs meer artwork. Ik krijg de indruk dat artwork van groot belang is voor Snowblind. Dat blijkt geen verkeerde indruk.

PRODUCER RUTH TOMANDL LEGT UIT: VRAAG 1

Die ondode eindbaas die met stenen gooit: ik kan hem mij uit de boeken niet herinneren. Ga je niet wat te ver met dat soort toevoegingen?
Ruth: "Nou ja, we willen natuurlijk wel nieuwe dingen toevoegen aan het universum om het vers en verrassend te houden. Alles wat we doen is tot op bepaalde hoogte wel gebaseerd op de boeken en de films. We hebben een paar voorname Tolkien-fans ons werk laten zien, en die reageerden er positief op."

WAR IN THE NORTH

JURJEN GAAT DE STRIJD AAN IN SEATTLE

COWBOYLAARZEN

"Alles begint bij ons met het artwork", zegt de man die de



studiotoer geeft. Hij loopt op cowboylaarzen en draagt een wit overhemd met lichtblauwe stiksels. Het ontbreekt slechts aan een cowboyhoed.
"Die schilderijen geven de designers een beeld van wat we willen bereiken. We maken ook plattegronden



Qua prioriteiten stellen, was hij niet altijd even handig bezig...

> "WAR IN THE NORTH WORDT EEN EENVOUDIG HAKSPEL MET WAT LICHTE RPG-INVLOEDEN."

waarop we nauwkeurig aangeven waar vijanden moeten verschijnen en waar we lichtbronnen plaatsen om de speler de goede kant op te lokken. Zo regisseren we als het ware de spelersbeleving van het spel al voordat we iets speelbaars hebben."
De man wijst ons op plaatjes van vijanden.
Veel orcs en trollen, wat ratten, wargs en spinnen. Maar ook ondode personages, waaronder een vrij grote figuur die blijkbaar met telekinetische vermogens stenen boven zijn hoofd kan laten zweven. Ik vraag mij af wat zo iemand in een LotR spel heeft te zoeken.
Bij de afdeling waar de vechtacties worden geprogrammeerd krijgen we een demonstratie. Op een grijs scherm staat een figuur die op Aragorn lijkt. Een programmeur laat vijf orcs in beeld ploppen. Het Aragorn-achtige personage hakt er met zijn zwaard op in. Armen en benen worden in slowmotion afgekapt.
"Als jullie straks gaan spelen, zul je merken dat je nog geen ledematen af kunt kappen. Daar werken we hier nog aan", zegt de man met de cowboylaarzen. "In de uiteindelijke versie zitten ze dus wel, die afgehakte ledematen."

EEN NIEUW VERHAAL

Het volgende punt op het programma: een demonstratie van het spel op drie grote tv's die als LAN met elkaar zijn verbonden. Links één voor de dwerg, rechts één voor de elf. In het midden staat een tv waarop het Aragorn-achtige personage wordt bestuurd.
In het spel zie ik het Aragorn-achtige personage praten met een ander mens. Die vertelt over een generaal van Sauron die in het Noorden zijn troepen verzamelt. Daar gaat het om in dit spel, weet ik. Die generaal moet worden verslagen, terwijl Frodo naar Mordor trekt en in het zuiden de vrije mensen de strijd met Sarumans troepen aangaan.
De verhalen van Frodo en het zuiden kennen we van de boeken en de films. Dit wordt een nieuw verhaal dat zich in dezelfde tijd afspeelt. Het verhaal over de oorlog in het noorden, dat in de boeken slechts wordt aangestipt.
De dialogen worden hardop uitgesproken. De stemmen zijn wel goed. De mimiek van de personages is robotachtig.
Soms kan de speler kiezen uit drie reacties om het gesprek te beïnvloeden.
Het Aragorn-achtige personage krijgt te horen dat hij via de Barrow-Downs naar Bree moet gaan om Aragorn (de echte) te ontmoeten.
Vervolgens schakelt het demonstratieteam over naar de Barrow-Downs, het grafheuvelgebied aan de grens van de Gouw waar de drie helden worden belaagd door zombies en geesten. Terwijl ze die wezens bestrijden, wordt er door de ontwikkelaars van alles en nog wat over het spel verteld. Ik kijk en luister met mijn iPad op schoot zodat ik aantekeningen kan maken.
In de volgende alinea zal ik die aantekeningen uitwerken.

PRODUCER RUTH TOMANDL LEGT UIT: VRAAG 2

Hoogtepunten in de films waren toch wel die massale veldslagen. Maar die heb ik in jullie spel nog niet gezien.
Ruth: "We hebben de combat zo gemaakt dat die het best werkt op kleine schaal. Daarom willen we eerst die wat kleinere gevechten laten zien. Maar bij de oorlog om de ring horen natuurlijk ook grootschalige gevechten. Dus die kun je ook in ons spel verwachten."





GEEN DRAGON AGE

Die keuzes die je tijdens conversaties maakt, hebben geen invloed op het verloop van het verhaal. Je beïnvloedt slechts hoe het gesprek verloopt.
Het spel voert je langs lineaire wegen heen en weer tussen verschillende ruime gebieden die je als HUBs kunt beschouwen, inclusief winkeltjes en praatgrage bewoners. Je kunt in die HUBs ook missies aannemen die je laten afwijken van het lineaire pad. Of op eigen houtje laten speuren naar geheime ruimtes en verborgen spulletjes.
Zoals gebruikelijk in RPG's zul je af en toe een level stijgen. Je wordt dan sterker en mag punten toewijzen aan verschillende speciale vaardigheden. Twintig speciale vaardigheden per personage, zo wordt ons beloofd.
Co-op werkt via LAN en online. Het spel kan ook met twee spelers op een gesplitst scherm worden gespeeld. In dat geval wordt het derde personage door een online speler of de computer bestuurd.
Als je in je eentje speelt, worden de andere twee personages door de computer aangestuurd. Je kunt die andere personages niet besturen, en ook hun gedrag niet beïnvloeden. Uit wat ik zie en hoor blijkt wel dat War in the North alleen aan de oppervlakte gelijkenissen met Dragon Age vertoont. Het gaat allemaal lang niet zo diep.
Na de demonstratie gaan we terug naar de Rivendell-kamer voor de lunch. Wij journalisten vormen een stoet die de man met de cowboylaarzen passeert. Hij zwaait naar ons.

KRUISJE

Na de lunch staat de 'co-op hands on the Barrow-Downs level' op het programma. Maar eerst moeten we wachten.
Ik maak wat foto's en babbel met de andere journalisten.





Deze olifanten wisten de spoorzoekers altijd te misleiden door op twee benen achteruit te lopen.

PRODUCER RUTH TOMANDL LEGT UIT: VRAAG 3

Als RPG beschouwd gaat Lord of the Rings niet erg diep. Ben je niet bang RPG fans daarmee teleur te stellen?
"Het is geen tactische RPG maar een action RPG die je ook samen met minder ervaren spelers kunt spelen. De meeste mensen kennen ons nog wel van Baldur's Gate: Dark Alliance. Die mensen begrijpen denk ik wel wat we proberen te doen."

Onder meer over de frustraties die bij dit soort trips komen kijken. Het vele wachten, meestal gevolgd door een teleurstellend korte spelsessie. Spaanse journalisten die eindeloos lange vragen stellen, en die ondertussen zelf eigenlijk al beantwoorden. Het feit dat je als zogenaamde gamejournalist eigenlijk een stuk marketinggereedschap bent voor bedrijven als Warner Bros.
"Wist je dat bedrijven als Sony en EA dossiers aanleggen van journalisten?" vraagt mijn Noorse collega. "Dat vertelde iemand van Sony me eens in dronken toestand, tijdens een feestje. Als je vervelend doet of te veel lastige vragen stelt, zetten ze een kruisje bij je naam."
Na twee uur wachten steekt iemand van Warner Bros zijn hoofd om de hoek om te vragen hoe het gaat. Ik zeg dat we het wachten ondertussen wel beu zijn. Hij zegt "I'll go check it out" en verdwijnt weer. Naar ik vermoed om een kruisje bij mijn naam te zetten.
Ik maak nog wat foto's van de inmiddels wat benauwde, raamloze ruimte. De geur van de lunch hangt er nog. Wij hebben Taiwanees gegeten.
Ik loop de gang op en twijfel even bij de deur die aan de Rivendell-kamer grenst. 'None shall pass,' staat er op die deur. Ik voel een baldadige drang om te kijken wat zich erachter bevindt, maar durf hem niet te openen.
Na een totaal van drie uur wachten, kan ik dan eindelijk zelf met Lord of the Rings: War in the North aan de slag.

ONDODE TEGENSTANDERS

Rechts van mij een programmeur die de dwerg bestuurt. Links van mij de producer van het spel, Ruth



Tomandl. Zij speelt met de elf. Zelf ben ik het Aragorn-achtige personage.
Ik pak de Xbox-controller, druk op X om aan te vallen met mijn zwaard en af en toe op Y voor een critical move. De A-knop activeert een ontwijkende koprol. Ik kan ook op B drukken om onzichtbaar te worden en vijanden in de rug aan te vallen. Zo knok ik mij, aangemoedigd door de enthousiasme veinzende kreetjes van mijn twee medespelers, door de troepen ondode tegenstanders die tussen de onheilspellende grafheuvels zwalken.
Wanneer we vanaf een bergwand boven ons door boogschutters worden bestookt, houd ik de linker trigger ingedrukt om te schakelen





naar een over-de-schouder-perspectief met vizier. Handig knal ik die griezels van de richels.
Af en toe beschermt Ruth mij tegen projectielen met het koepelvormige toverschild wat alleen de elf op kan roepen.
De programmeur die de dwerg bestuurt vraagt mij om tegelijk met hem een critical move uit te voeren, zodat we driedubbele schade aanrichten.
Als we ons even later een weg door een grot knokken, wijst Ruth mij erop dat ik - als Dúnedain - verborgen ruimten kan opmerken en muren kan breken om die ruimten te bereiken.
Zo volgen we een vrij lineair pad waarop ik hier en daar een kort zijweggetje ontdek. Soms wijst Ruth mij op zo'n zijweggetje. Ik vind een helm en krijg van de dwerg een bijl. In het menuscherm kan ik die spulletjes aan mijn personage toevoegen. Ik zie de nummers verspringen; ik ben sterker geworden. Als ik uit het menu ga, zie ik dat helm en bijl zichtbaar door mijn Aragorn-achtige personage worden gedragen.
"Alle voorwerpen die je aan een personage toewijst, worden zichtbaar gedragen", zegt Ruth.

Hij houdt de stenen in de lucht door een soort van magische schreeuw die hij heel lang volhoudt. Laatst kwam er plotseling een griepje bij hem opzetten, kreeg ie ontzettende keelpijn en was hij ineens z'n stem kwijt. En vlak daarna kreeg ie dus ook heel erge hoofdpijn...

EINDBAAS

De eindbaas van de Barrow-Downs is het vrij grote ondode figuur dat ik al eerder op het artwork had gezien. Die ene die met telekinetische krachten grote stenen op kan tillen. Hij kan er ook mee gooien, zie ik nu. Ik stel me even voor dat de geest van Tolkien naast mij in de kamer staat. Hoe die geest dit alles hoofdschuddend zou gadeslaan. Maar er is geen geest van Tolkien in de kamer. De geest van Tolkien is zelden zo ver weg geweest als op dit moment.
Toch, een eindbaas die met stenen gooit is een eindbaas die met stenen gooit. En ik heb een nieuwe bijl.
Pakken julie die boogschutters aan de zijkanten, roept Ruth naar mij en die andere ontwikkelaar. "Yeah, I'm on it", roept de man van de dwerg. Ze doen er een beetje opgewonden over, alsof dit niet de tienduizendste keer is dat ze dit gevecht aangaan. Ik heb geen zin in tactiek en samenwerking. Ik ren naar de achterkant van de grote ondode, en blijf maar op hem inhakken met mijn nieuwe bijl. Als hij aanstalten maakt mij aan te vallen, ga ik als een gek heen en weer rollen om die aanvallen te ontwijken. Het werkt verbazingwekkend goed.
Amper twee minuten later is de grote ondode geveld. En daarmee is ook mijn spelsessie voorbij. In totaal heb ik elf minuten gespeeld. Ik mag nog wat vragen stellen aan Ruth (zie kaders). Daarna word ik teruggebracht naar de Rivendell-kamer. Die Rivendell-kamer is een inmiddels wel erg benauwd en naar Taiwanees zweet ruikend hol. De grafheuvels waren aangenamer. Als de gratis T-shirts worden gebracht verdringen wij journalisten ons als trollen om de tafel.
Met het nieuwe shirt in de rugtas moeten nog een uur wachten voordat de busjes ons terugbrengen naar Hotel 1000. Het is 17.10 uur als wij ons weer in de busjes proppen. Vanavond gaan we eten en drinken, hoor ik van Julie Skinner. Maar ik ga eerst in bad.



EENVOUDIG HAKSPEL

Terwijl ik kijk hoe het badeendje in het schuim voor mijn neus dobbert, denk ik na over wat ik die middag heb gespeeld en gezien.
War in the North wordt een eenvoudig hakspel met wat lichte RPG-invloeden; dus zeker niet iets met de tactische diepgang in gameplay of complexe doe-het-zelf-verhaallijn van Dragon Age.
Ik had graag verder willen spelen, dat spreekt voor de game. Aan de andere kant: misschien was het simpele hakwerk wel ernstig gaan vervelen als ik een uur of langer had gespeeld.
Het artwork spreekt tot de verbeelding. Het doet mij verlangen zelf door die sprookjesachtige landschappen te trekken. Dat Barrow-Downs level had een licht onthutsend en best wel betoverend sfeertje. Transparante elementen als mist en geesten verschenen indrukwekkend fraai in beeld. Maar waarom hebben ze me niet meer omgevingen laten zien?
Tussen bad en diner ga ik nog even shoppen. Ik koop twee sweaters. Het sneeuwt.



ZOVEEL GELD

Later die avond, zo rond 21.00 uur, vertel ik met een dubbele Jack Daniels in de hand aan Julie Skinner dat ik niet begrijp waarom er slechts één omgeving is getoond. En waarom zoveel geld wordt uitgegeven om mij naar Seattle te vliegen voor tien minuten gameplay.
Julie zegt dat de hoeveelheid getoonde dingen haar ook wat tegenviel en maakt er in haar agenda een aantekening van. Althans daar ga ik van uit: zij lijkt mij niet het type dat kruisjes bij namen zet.

PRODUCER RUTH TOMANDL LEGT UIT: VRAAG 4

Mensen verwachten bij LotR dat ze met Aragorn, Gimli en Legolas kunnen spelen, maar ze moeten met onbekende figuren aan de slag.
"We wilden dit keer eens iets nieuws doen. Dat verhaal van Aragorn is al zo vaak verteld. Je zult hem trouwens wel in het spel tegenkomen. En we gebruiken ook personages die in het boek een belangrijke rol spelen maar in de films minder aan bod kwamen, zoals de grote adelaars."



VERWACHTING

Lekker hakken in het LotR-universum, met een vriend of online-spelers. Dat is wat je van deze game mag verwachten. En ook: een naar heiligschennis neigende mix van bekende LotR-elementen en nieuw bedachte dingen. De lichte RPG-invloeden helpen het waarschijnlijk snel monotoon wordende hakwerk vol te houden. Het verlangen om te zien hoe al dat fraaie artwork naar omgevingen in het spel is vertaald, is voor mij de voornaamste reden dat ik zeg dit spel niet te willen missen.

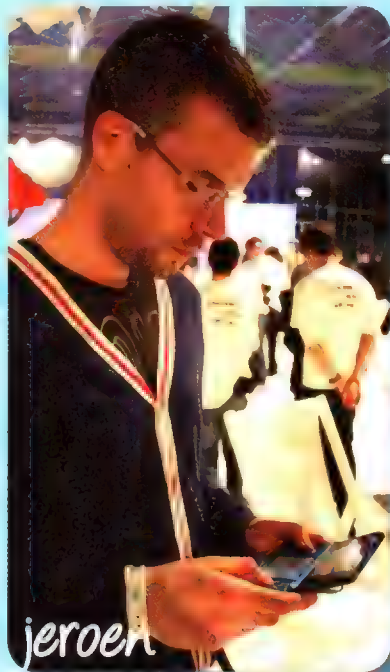
+ Een nieuw verhaal in het ultieme fantasy-universum.
+ Lekker hakken met je vrienden, op een gesplitst scherm of online.
+ RPG-elementen verrijken het hakwerk met een gevoel van groei en progressie.
− Nieuwe toevoegingen aan het LotR-universum zullen puristische Tolkien fans tegen de borst stuiten.
− Mensen die iets met de diepgang van Dragon Age hadden verwacht, komen bedrogen uit.


JURJEN

THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH
XBOX 360 / PS3 / PC
SNOWBLIND STUDIOS / WARNER BROS
TWEEDE HELFT 2011

NINTENDO INTRO 3D GAMEN ZOND

Vanaf 25 maart kun je voor het luttele bedrag (kuch) van 250 Euro een 3DS in de winkels aanschaffen. Dit werd "bekend gemaakt" op het Europese 3DS event dat voor de verandering eens niet in Londen of Parijs werd gehouden maar gewoon in Amsterdam. Nou ja, Amsterdam… het dorpje waar Nintendo was neergestreken, bleek Vijfhuizen te heten. Wij togen er met vier man naartoe en geven in deze special onze ongezouten mening over Nintendo's wonderapparaatje waar je 3D mee kunt gamen, zonder 3D-bril!



WAT PERSOONLIJKE INFO

SPEELDE VOOR HET LAATST OP ZIJN DS?
Toevallig was dat één dag voor het 3DS event, 18 januari.

SPEELDE TOEN DE GAME?
Ghost Trick, Jurjen vertelde dat ik het wel een toffe game zou vinden, hij had gelijk.

MEEST FAVORIETE NINTENDO HANDHELD?
Game Boy Micro!!! Handzaam, vette games en een heerlijk beeldscherm.

WERKTE DAT 3D EEN BEETJE?
Jazeker, heerlijk 3D zonder brilletje, het blijft een wonder. Het komt niet echt je scherm uit, maar je scherm krijgt op een of andere manier veel meer diepte.

KOPEN? Eeeeehm… toch nee, ik mis een echte killer app. Voor mij zou dat Metal Gear zijn en dat is geen launchgame, dus ik wacht nog eventjes.

FAVO 3DS GAME? Dat moet ***Lego Star Wars the Clone Wars*** zijn. Althans, dat is de enige game die ik speelde waarin 3D lekker werkte, die niet te druk was voor je ogen. Maar ik moet zeggen, die Lego shizzle zag er ook vet uit. Dat wordt weer ouderwets blokjes verzamelen.

2 RUNNERS UP? *Ridge Racer*, tja ik heb een zwak voor die game. Ridge Racer is mijn kindje, en ook nu weer. ***PES 2011 3D*** ondanks de verkeerde keuze qua camera blijft het wel vet hoor. Ik wil de game nog wel even spelen met een nieuwe camerahoek, want ik denk dat dit wel eens heel tof kan gaan worden.



Ridge Racer

3DS MISSER? *DOA.* Sorry, maar hoe tof het er ook uitziet, fightinggames speel je niet op een handheld en al helemaal niet eentje met een kut D-pad. En touch special moves moeten bij wet verboden worden.

2 MISSERS UP? *Super Street Fighter IV 3D Edition*, zelfde reden als hierboven, alleen staan niet alle moves op het touchscreen en hebben ze een toffe nieuwe camerahoek geïntroduceerd.
Zelda: Ocarina of Time is echt 'been there done that'. En tilt control op een handheld waar je recht voor moet zitten om überhaupt 3D te kunnen zien? What where they thinking?

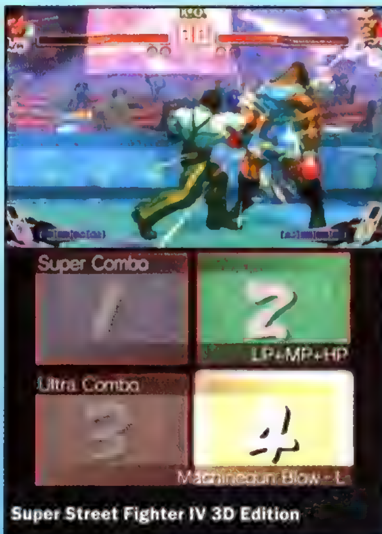
ONE FRIENDCODE TO RULE THEM ALL

Yes, Nintendo begint het langzaam maar zeker helemaal door te krijgen. De vervelende friendcode is er helaas nog steeds, maar in tegenstelling tot de DSi hoef je nu niet meer voor iedere afzonderlijke game een code uit te wisselen. De 3DS heeft namelijk, net als de Wii, één friendcode die je kunt uitwisselen zodat je online tegen andere vrienden kunt spelen.
Ander leuk nieuwtje is dat je vervolgens kunt zien of je vrienden ook online zijn (de 3DS maakt namelijk automatisch contact met het internet) en wat ze aan het gamen zijn. Een beetje zoals Xbox Live, PSN en GameCentre (van Apple).

STREETPASS

Met Streetpass (mits geactiveerd) kan de 3DS gamegegevens en spelersinfo binnen een straal van dertig meter met andere 3DS apparaten uitwisselen. Denk hierbij aan info over welke games je gespeeld hebt, je Mii-personage etc. Maar het kan ook dieper.
Zo verzamel je in Super Street Fighter IV 3D Edition poppetjes van je favoriete Street Fighter personages. Deze kun je vervolgens in je Streetpass zetten. Passeer je iemand die ook Street Fighter speelt, dan zullen jouw poppetjes het tegen die van de passant kunnen opnemen. Geinig natuurlijk, maar de Streetpass optie in PES 2011 3D is een stuk interessanter, omdat deze gebruik maakt van de Master League data. Jouw team kun je op deze manier tegen andere 3DS gamers laten spelen. Zo kun je even makkelijk je jeugdspelers trainen bijvoorbeeld. Bijkomend voordeel is ook dat je op deze manier nieuwe spelers kunt 'winnen'.

GROOTSTE VERRASSING?
Voor mij was dat ***Lego Star Wars***, niet verwacht dat die zo goed uit de verf zou komen. Alleen de intro al, waarbij de tekst zo over het beeld scrollt en uit beeld verdwijnt… in 3D!!!



Super Street Fighter IV 3D Edition

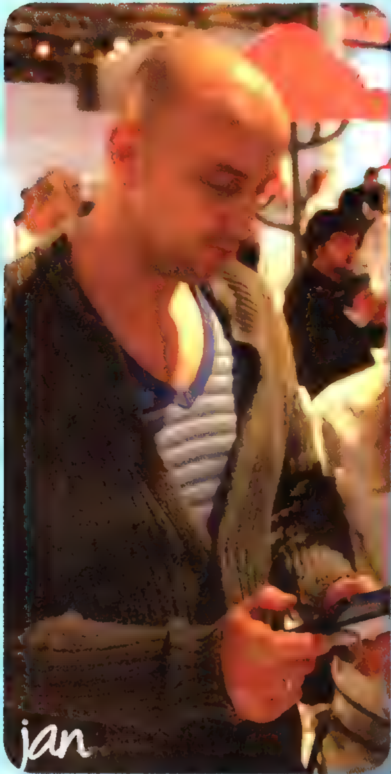
SOFTWARE OVERZETTEN

Het is mogelijk, jawel iedereen is blij… dat je software (zoals DSiWare) aangeschaft op je DSi over kunt zetten op je 3DS! Het hoe en wat is nog onduidelijk, want de functie zal pas een tijdje na de lancering beschikbaar komen. We houden jullie op de hoogte.

MOOISTE 3DS MEISJE?
Ja, die was er, heb alleen geen naam gevraagd, ze was blond en babbelde wat over Dynasty Warriors.

LEKKERST GENUTTIGDE DRANKJE?
Tja, als de keuze bier, fris of wijn is, blijft natuurlijk alleen bier over. Heineken uiteraard, want Bud… er waren niet eens Amerikanen!

...DUCEERT DE 3DS ...ER BRIL



WAT PERSOONLIJKE INFO

SPEELDE VOOR HET LAATST OP ZIJN DS?
Bijna elke avond, op de bank, lekker onderuitgezakt, dus gisteren ook nog.
SPEELDE TOEN DE GAME?
Professor Layton en de Verloren Toekomst, ik heb bijna alle puzzels gevonden en gekraakt. Ik kan nu al niet wachten op de nieuwe trilogie.
MEEST FAVORIETE NINTENDO HANDHELD?
Tot nu toe is dat de DSi, echt een heerlijke handheld.

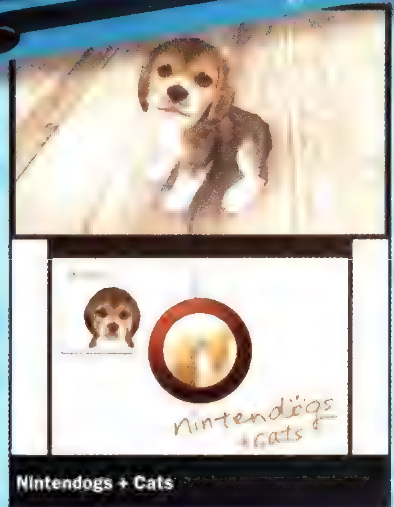
WERKTE DAT 3D EEN BEETJE? Met name in wat rustigere games of games waar je overzicht hebt van je actie, zorgt 3D voor een intensere en daardoor leukere ervaring. Sowieso sprankelen beelden meer met het 3D effect aan. Tegelijkertijd had ik soms het idee dat ik dubbel zag als ik te woest met de 3DS heen en weer bewoog. En soms versprong het beeld zomaar. Stoeien met de slider werkt opvallend goed.
KOPEN? Als gamer zou ik wel neigen naar een aanschaf. Anderzijds ben ik door de iPad zo gewend geraakt aan 'handheld' gamen op een groot scherm dat de 3DS dan weer 'klein' aanvoelt. De combinatie van knoppen, een touchscreen en 3D graphics liet echter ook heel wat moois zien dat alleen op de 3DS te ervaren is.
FAVO 3DS GAME? ***Resident Evil Revelations*** met een eervolle vermelding voor ***Resident Evil Mercenaries***. Beide games tonen ontegenzeggelijk de grafische kracht van de 3DS.
2 RUNNERS UP? Ik ben echt zwaar onder de indruk van ***Super Street Fighter IV 3D Edition***. De graphics zijn fenomenaal, de snelheid top, en de mogelijkheid voor n00bs om supercombo's nu via je touchscreen toe te passen, vind ik briljant. De echte bikkels kunnen namelijk ook zonder.



Kid Icarus: Uprising is een sprookjesachtig third-person schietspel. De onderdelen op de grond voelden wat onwennig, maar het vliegen en schieten in de lucht zijn echt fantastisch om te doen. Bovendien is Kid Icarus: Uprising een van de weinige originele ip's.

3DS MISSER? ***Combat of Giants Dinosaurs 3D.*** Zit er echt iemand te wachten op een middelmatige fightgame met dinosaurussen?
2 MISSERS UP? De reshuffle van heel veel titels. ***Ocarina of Time*** was een meesterwerk maar hoe vaak blijven we oude games recyclen? Weer een Star Fox, weer Mario Kart, weer Nintendogs (ook met katten deze keer). Ik zou graag wat frisse ideeën zien.
Ik miste een verrassing, een titel die niemand zag aankomen… een volledig nieuwe Mario aankondiging bijvoorbeeld.
Het feit dat de prijs op het event zelf niet genoemd kon worden omdat de Europese retailers nog met elkaar over straat rollebolden, vond ik verder vrij stuitend.

GROOTSTE VERRASSING? De enorme support van third-party developers met ook uit de hardcore hoek overtuigende titels. Met series als ***Street Fighter, Dead or Alive, Resident Evil, Metal Gear Solid, Splinter Cell en Ghost Recon*** hebben de fanatieke gamers weinig klagen. Tegelijkertijd zijn er Nintendo's eigen aaibare personages in alle vormen en maten. Tussen de 25 en 30 games rondom launch… dat is een zeer rijk aanbod.



Nintendogs + Cats

MOOISTE 3DS MEISJE? Dat kunnen natuurlijk alleen maar onze eigen Bianca en Sarah zijn van Nintendo Benelux zijn die alles voor de pers in uitermate goede banen leidden.

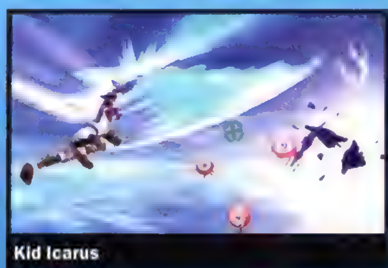
LEKKERST GENUTTIGDE DRANKJE? Cola Light, ik moest nog rijden.

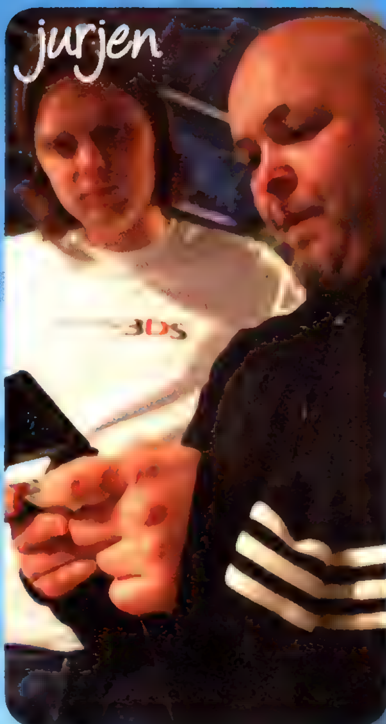

Resident Evil Revelations

WAT PERSOONLIJKE INFO

SPEELDE VOOR HET LAATST OP ZIJN DS?
Op 19 januari, in de trein, onderweg naar Schiphol waar ik met een bus naar het 3DS-event zou vertrekken. Die bus kwam veel te laat, trouwens.
SPEELDE TOEN DE GAME?
Door die vertraging kon ik mooi nog wel even een leveltje stijgen in Kingdom Hearts Re: Coded.
MEEST FAVORIETE NINTENDO HANDHELD?
Mijn eerste dagen op die goeie ouwe grijze lompe baksteen die Game Boy heette, zal ik nooit vergeten. Mario Land! Gargoyle's Quest! Tetris! Aaaah!

WERKTE DAT 3D EEN BEETJE?
Ja hoor. Maar niet altijd even goed. Als je niet kaarsrecht op het scherm kijkt, zie je dubbel. En in sommige games (Asphalt, PES en Monkey Ball, bijvoorbeeld) werkte het 3D-effect eerder verwarrend en scheelmakend dan verduidelijkend en aangenaam. Maar games als Resident Evil: Mercenaries, Steel Diver en Lego Star Wars III: The Clone Wars zien er echt verbluffend goed en sprankelend uit.
KOPEN? Ja, dit moet ik gewoon hebben, natuurlijk. Misschien nog wel meer door de ongeloofelijke potentie van het ding dan om de eerste lichting games. Het is ook vet om dit aan vrienden en familie te laten zien. Zo van, kijk nou eens, wat gaaf. Wel jammer van het kleine scherm, de korte batterijduur en het feit dat je er geen Amerikaanse of Japanse games op kunt spelen. Nou moet ik drie van die dingen kopen!
FAVO 3DS GAME? ***Steel Diver*** is een erg lekker spelletje. ***Lego Star Wars III: The Clone Wars*** was ook niet gek. ***James Noir's Hollywood Crimes*** bleek een verrassend sterke Layton-kloon. ***Kid Icarus*** wordt spectaculair met een best wel revolutionaire besturing. Maar toch is ***Pilotwings*** de game waar ik het meeste zin in heb, ondanks het feit dat de omgeving nogal beperkt lijkt, zeker in vergelijking met de N64-versie.
2 RUNNERS UP? Ik heb een heleboel games gezien die precies deden wat ik verwachtte, maar dan in 3D. Wat niet wegneemt dat ik best zin heb in de 3DS-versies van ***Ridge Racer, Dead or Alive, Zelda, Samurai Warriors en Super Street Fighter IV***.


Kid Icarus





3DS MISSER? Het bovenste scherm is veel te klein, de batterijduur van drie uur is om te janken, het 3D-effect bleek maar in een paar games van toegevoegde waarde, de regiogeslotenheid is van de gekke en het systeem voelde door de wel erg kleine kijkhoek toch nog een beetje als een prototype.
2 MISSERS UP? Het 3D-effect blijkt voor de meeste uitgevers een excuus om oude franchises zonder enige noemenswaardige vernieuwing nog eens op de markt te kwakken voor de 3DS. Zo van "Zie hier de nieuwste versie van game X. Jaaaaa, het is dezelfde game X als die we al kennen, maar dan nu... tromgeroffel... in 3D!!!!"
Twee kleuren. Zwart en blauw. Je voelt meteen waar dat naartoe gaat: in het najaar komen er twee kleuren bij, volgend jaar komt een versie met grotere schermen, in 2013 nog vier kleuren en in 2014 dan eindelijk de 3DSLXWIDE-versie met een wat grotere kijkhoek, die we eigenlijk nu al willen hebben.

GROOTSTE VERRASSING?
James Noir's Hollywood Crimes, hou die game in de gaten. ***Lego Star Wars, RE: Mercenaries en Steel Diver*** waren ook beter dan verwacht.

MOOISTE 3DS MEISJE?
Shaun the Sheep. Lekker zacht geil diertje.

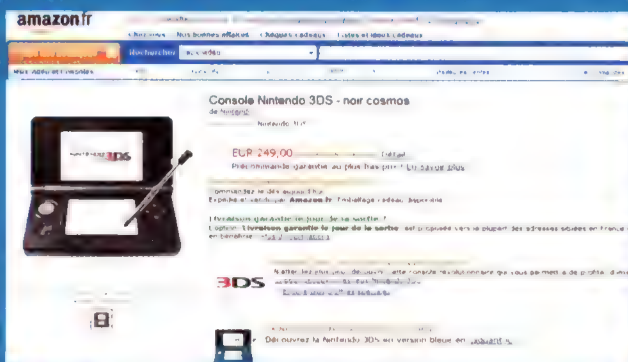
LEKKERST GENUTTIGDE DRANKJE?
Ik drink een Budje, want daar word ik vrolijk van, lekker Budweiser, net een ijsje, lekker koud, lekker fris, maar nou moet ik plassen en dan pak ik er nog een en pak ik er nog een, tot ziens.

VIRTUAL CONSOLE

De Wii heeft natuurlijk de mogelijkheid om 'nieuwe oude' games te spelen. Denk aan dingen als de NES klassieker Mario Bros. of de SNES game Super Mario World. De 3DS heeft ook een Virtual Console, zodat je al je zuurverdiende Euro's uit kunt geven aan nieuwe oude games van, jawel, de Game Boy.
Wij speelden even met Super Mario Land en het onvergetelijke Links Awakening. Dat waren nog eens gouden tijden jongens.

DE PRIJS

Tijdens het grote Europese persevent in Amsterdam (eigenlijk Vijfhuizen) werd één grote onthulling niet gedaan en dat was de prijs van de 3DS. Terwijl in de US (waar op hetzelfde moment ook een 3DS event werd gehouden) bekend werd gemaakt dat het apparaat 250 Dollar ging kosten.
Europa wachtte dus tevergeefs. De reden: in Europa mag een fabrikant geen prijsuitspraken doen want daarmee zou men de winkeliers een prijs opleggen en dat schijnt verboden.
Maar na wat speurwerk kunnen we hier melden dat de 3DS hier 249,99 gaat kosten, getuige ook deze foto's van winkelketens waar je de 3DS al kunt pre-orderen.



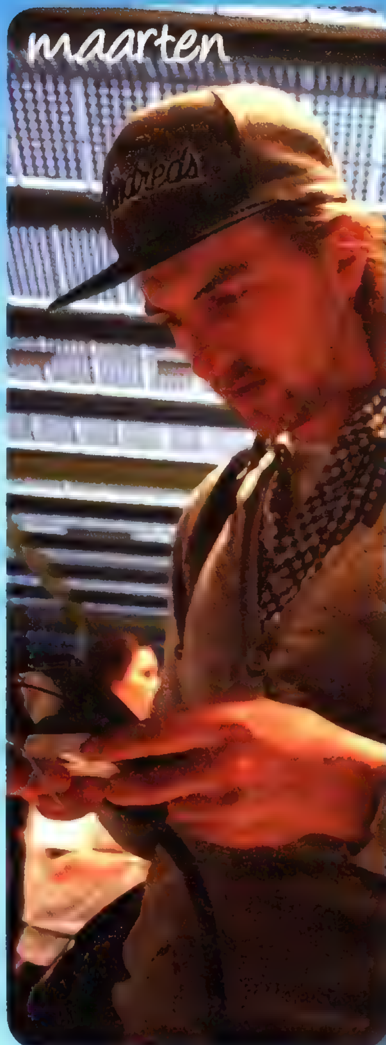


WAT PERSOONLIJKE INFO

SPEELDE VOOR HET LAATST OP ZIJN DS?
Dat is toch dik een half jaar geleden! Met Kerst wilde ik weer even spelen, maar toen was ik m'n oplader en de stylus kwijt!
SPEELDE TOEN DE GAME?
Grand Theft Auto Chinatown Wars! Fantastische game!
MEEST FAVORIETE NINTENDO HANDHELD?
Dat is de Game Boy Advance SP! Die kon je dubbelklappen en precies in je kontzak stoppen!

WERKTE DAT 3D EEN BEETJE?
Om heel eerlijk te zijn, zag ik de boel een beetje dubbel als ik de 3D slider op maximaal zette. Schoof ik 'm een stukje naar beneden, dan werkte het al beter. Er zit diepte in, maar het springt niet echt je scherm uit, naar mijn idee.
KOPEN? Ik vond PES 2011 3D er niet direct leuker op worden met meer diepte, maar wellicht dat adventure games wat meer van de 3D techniek profiteren. Ik kijk nog even de kat uit de boom.
FAVO 3DS GAME? Ik vond ***Super Street Fighter IV 3D Edition*** lekker uit de verf komen. Het zag er heel cool uit met die diepte, met als enige nadeel dat je de moves heel gemakkelijk met de touchpad kunt maken. Dat is te simpel.
2 RUNNERS UP? *Resident Evil Mecenaries* is een van de games waarin de 3D techniek het best tot z'n recht komt. Helemaal vanuit het first-person perspectief. Dikke Resident Evil actie en dat op zo'n klein apparaatje in fucking 3D! Lachen was overigens dat de bus waarin de demo getoond werd bomvol met boothbabes zat, omdat dit de enige plek was in het conferentiegebouw waar het boven de twintig graden was. Die chicks liepen te blauwbekken in hun witte T-shirtjes en konden zich in de bus opwarmen. Ik denk dat ik de demo wel vijf keer heb gespeeld!
Ik heb me verder, ondanks de overbodige toevoeging van 3D in een voetbalgame, het best vermaakt met ***PES 2011 3D***. Dat komt omdat het er zelfs zonder 3D schitterend uitzag. Als je de camera op normaal zet (en dat kan volgens de ontwikkelaar), is het vast het spelen meer dan waard!


PES 2011 3D



PU-TV
Een heel leger PU-redacteuren was bij het Nintendo 3DS event aanwezig en we hadden natuurlijk een camera mee. Dus surf als een dwaas naar PU.nl/3DS en bekijk de bewegende beelden!





3DS MISSER? *Super Monkey Ball 3D.* Een aap in een glazen bol die je over een parcours rolt, dat werkt dus niet op de 3DS, omdat je recht voor het scherm moet zitten. Als je als een gek de 3DS gaat bewegen, zie je er binnen de kortste keren geen hol meer van!
2 MISSERS UP? Je kunt zo'n hack 'n slash game als ***Samurai Warriors Chronicles*** wel in 3D uitbrengen, maar het blijft een beetje een suffe boel als je alleen maar om je heen hoeft te meppen. Hoewel die special moves er wel prachtig uitzagen in 3D!

En ik begrijp niet dat een spel als ***Face Raiders*** met zo'n naam überhaupt bij Nintendo door de keuring komt!


Super Monkey Ball 3D

GROOTSTE VERRASSING?
Dat de prijs niet direct bekend gemaakt werd.

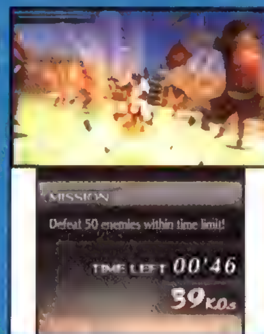
MOOISTE 3DS MEISJE?
Ik vond alle 634 3DS meisjes mooi. Ze droegen allemaal van die witte shirts met 'Discover Nintendo 3DS with me' erop. Wekte helaas bij sommige journalisten verkeerde verwachtingen...

LEKKERST GENUTTIGDE DRANKJE?
Is dat echt een vraag? Een biertje boven alles!

GAMES

Hieronder een lijstje met games die je tussen 25 maart en half juni dit jaar kunt verwachten.

- Pilotwings Resort
- Samurai Warriors: Chronicles (zie screen)
- Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked
- Super Street Fighter IV 3D Edition
- Resident Evil: The Mercenaries 3D
- Madden NFL Football
- The Sims 3
- Pro Evolution Soccer 2011 3D
- LEGO Star Wars III The Clone Wars



- Nintendogs + Cats (zie screen)
- Dual Pen Sports
- Super Monkey Ball 3D
- Thor: God of Thunder
- Crush 3D
- Rayman 3D Rabbids: Travel in Time
- Bust-a-Move Universe
- Dead or Alive: Dimensions
- Asphalt 3D
- Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
- Combat of Giants: Dinosaurs 3D
- Tom Clancy's Splinter Cell 3D
- Ridge Racer 3D (zie screen)





LARA BUT

JEROEN BESCHRIJFT EEN ICOON

Het is al weer bijna vijftien jaar geleden dat een jonge dame de gamewereld op haar kop zette. Ze liet vele gamershartjes sneller kloppen, niet alleen door haar rondborstige voorkomen, maar ook door... nou vertel eens Jeroen, waardoor eigenlijk nog meer?

Wat mij betreft is Lara Croft, want over haar hebben we het natuurlijk, toch wel wat meer dan alleen een stel tieten en een lekker kontje, waar je tegenaan keek terwijl je Tomb Raider speelde. De dame stond haar mannetje en werd al snel de vrouwelijke versie van Indiana Jones genoemd. Zo was Lara ook archeologe en ook zij stuitte op mystieke artefacten en moest het opnemen tegen vrachtwagenladingen badguys.
Maar Lara was ook anders dan Indiana. Lara was lenig en die lenigheid resulteerde in een adventure game zoals we die op dat moment nog nooit eerder hadden gezien.
Het is vandaag misschien wel de normaalste zaak van de wereld om in de huid van Ezio over de daken van Rome te rennen, maar bedenk wel dat Lara daar in de Tomb Raider games het fundament voor heeft gelegd.

NIEUWE TOMB RAIDER

Het is inmiddels drie jaar geleden dat Lara ons voor het laatst op avontuur nam, maar we moeten helaas wel wat verder terug in de tijd om een Tomb Raider avontuur te noemen waarmee we ons ook echt hebben vermaakt.
Ontwikkelaar Crystal Dynamics heeft dat waarschijnlijk ook begrepen, want Tomb Raider gaat veranderen. De nieuwe Tomb Raider is duister, en een stuk gruwelijker. De focus lijkt gericht op overleven, terwijl vroeger het zoeken naar schatten meer centraal stond. Een schipbreuk heeft ervoor gezorgd dat Lara alleen op een eiland aanspoelt.



Van de allereerste Lara uit 1996 kregen wij nog geen harde pixels.



"LT / RT"? Da's vast weer een puzzel... Mmmm, iets met Lara Troft? Romb Traider?

NOT LEAST

TOMB RAIDER TRILOGY

Speciaal voor, ehm ja waarvoor eigenlijk? Anyway, op 25 maart ligt de Tomb Raider Trilogy in de winkels. Een drietal Tomb Raider games (Legend, Anniversary en Underworld) die je drie Lara's geheel in HD laat bewonderen. Kun je mooi de tijd mee doden tot de nieuwe Tomb Raider z'n opwachting maakt, zo rond oktober/november van dit jaar gokken we hier.

en ze zal water en voedsel moeten vinden om te overleven.
Heel veel is er nog niet over de game bekend maar het lijkt erop dat deze nieuwe Tomb Raider leentjebuur speelt bij spellen als Metroid (sterker worden in mogelijkheden waardoor je in reeds bezochte gebieden nieuwe doorgangen kunt gebruiken), Metal Gear Solid 3 (het zoeken naar voedsel en het proberen te genezen van wonden) en wellicht een vleugje Uncharted voor het melodramatische aspect.

REBOOT

De game lijkt niet alleen een reboot van de Tomb Raider serie te worden, maar ook van Lara zelf. De dame is 21 lentes jong en lang niet zo getergd als de Lara uit de eerdere Tomb Raiders. In de nieuwe game, die zich gezien de leeftijd van Lara natuurlijk voor alle andere Tomb Raider avonturen afspeelt, komen we meer te weten over de jonge jaren van Lara, onder andere hoe de schipbreuk haar gemaakt heeft tot de rondborstige dame die wij inmiddels zo goed kennen. Hoewel rondborstig... het lijkt er sterk op dat men die twee punten, ik bedoel dat punt ook heeft aangepakt. Maar goed, dat is bij iedere Lara natuurlijk altijd al een issue geweest.

> "MEER DAN ALLEEN EEN STEL TIETEN EN EEN LEKKER KONTJE."



Lara heeft op het eiland haar eigen 'Ballorig' gemaakt.



Ze is alleen de rubberen tegels vergeten...

PUNCHERS IMPACT WIL VERRASSEN

Wel eens van Punchers Impact gehoord? Waarschijnlijk niet. Het is een beginnende studio in Parijs waar zo'n dertig mensen werken aan een handjevol games. Hun twee debuutspellen worden deze maand als downloadables uitgebracht. Jurjen ging die games in Parijs al even proberen. En dat ging niet helemaal goed.

"Je mag zelf ook wel even spelen hoor", zegt een van de ontwikkelaars van het spel Crasher. Hij staat op en maakt een uitnodigend gebaar naar zijn bureaustoel. Die stoel staat bij de PC waarop hij mij het spel al even heeft getoond. Ik ben als gamejournalist in Parijs om twee spellen van de beginnende studio Punchers Impact te bekijken en sta op het punt ontmaskerd te worden. Crasher is een MOBA, een Multiplayer Online Battle Arena-spel. Maar dan met auto's. De auto moet bestuurd worden door de twee knoppen van de muis ingedrukt te houden en de muis te bewegen. Veel verder van mijn bed kan een videogame moeilijk verwijderd zijn. De ontwikkelaar legt zijn hand op mijn rug voor een vriendelijk duwtje. Geen kans op ontsnapping. Ik ga op de stoel zitten en hou de twee knoppen van de muis ingedrukt om regelrecht het ravijn in te rijden.

> "ER IS IETS IN HET ENTHOUSIASME VAN DIE JONGENS DAT ME AANSPREEKT."

PARIJSE PASSIE

Punchers Impact vindt zijn oorsprong in de passie van een groepje Parijse jongens. Jongens die van games hielden en - onder andere bij Ubisoft - al wat ervaring hadden opgedaan met het maken van games. Ze gingen met nieuwe concepten de boer op, en zo kwamen ze op het Parijse kantoor van speluitgever Mindscape terecht. Mindscape bestaat al sinds 1983 en heeft sindsdien vooral educatieve dingen en casual spellen uitgebracht. Bij Mindscape bestond het verlangen eens wat meer voor de 'echte' games te gaan. Ze zagen wel wat in dat groepje enthousiaste Parijse jongens, en lijfden ze in.



Jérôme Amouyal: "Crasher is een typische e-sportsgame."

Zo ontstond september 2009 de eerste 'gamers games'-gerichte studio van Mindscape. Punchers Impact mocht de derde verdieping betrekken van de kantoorflat in Parijs waarvan Mindscape al de tweede etage bezette. Het is op die derde verdieping dat ik de twee debuutspellen van Punchers Impact probeer.

VECHTSPEL

We beginnen met Lucha Fury, een zijwaarts scrollend vechtspel dat deze maand als downloadable voor Xbox 360, PS3 en PC verschijnt. De actie is uitbundig aangekleed, als een Mexicaans feestje. Ik vind het ook wel leuk dat je met vier spelers tegelijk kunt spelen en teamcombo's kunt uitvoeren, maar verder zie ik er weinig bijzonders in. De uitvoering is degelijk maar niet zo gelikt als die van de vorig jaar verschenen sidescrolling beat'em ups Scott Pilgrim en Shank. De ontwikkelaar wijst me op wat originele aspecten, bijvoorbeeld dat je de controle over je poppetje kunt verliezen (iets met betoverde maskers) en soms snel met je rechter pook moet schudden om uit een verdoving te ontwaken.
Ik vind die dingen eerder irritant dan spelverrijkend. Ook wel jammer dat de special moves niet wat heftiger in beeld worden gebracht.
Er schiet mij een snedig zinnetje door het hoofd: Ik mis de Punchers Impact. Maar ik durf het niet uit te spreken en vraag lafjes of er ook een iPad-versie komt. Misschien, is het antwoord.

E-SPORTS

Dan is het tijd voor Crasher. Na mijn val in het ravijn en nog wat geklungel vraag ik de ontwikkelaar de besturing weer over te nemen. Crasher is geen spel dat ik wil spelen, maar als toeschouwer vind ik het wel interessant.
Crasher is een typische e-sportsgame, zegt Jérôme Amouyal, de creative director van het spel. Begin 2009 had ik in Korea al eens gemerkt hoe dat bij sommige mensen leeft, dat e-sports gebeuren. Complexe spellen die op bijna onmenselijk hoog niveau door topgamers worden gespeeld.
"We hebben ook al een contract met ESL, de grootste e-sportsbond in Europa", zegt Amouyal. "Dus de game gaat via die bond gespeeld worden. De eerste geluiden uit de community zijn zeer enthousiast."
Amouyal is tien jaar geleden als tester begonnen in de videogame-industrie. Daarna werd hij designer en producent. Crasher is de eerste game die hij helemaal zelf heeft bedacht.
"Het is best speciaal dat we zo'n aparte game mogen maken. Het is echt iets nieuws, en daarom een grote gok voor de studio. Maar natuurlijk ook een geweldige ervaring."

ZES KLASSEN

De ontwikkelaars beginnen een potje drie-tegen-drie. Naast me



Amouyal: "Met Punchers Impact willen we de spellen maken die we zelf willen spelen."



Mexicaanse sferen in Lucha Fury.

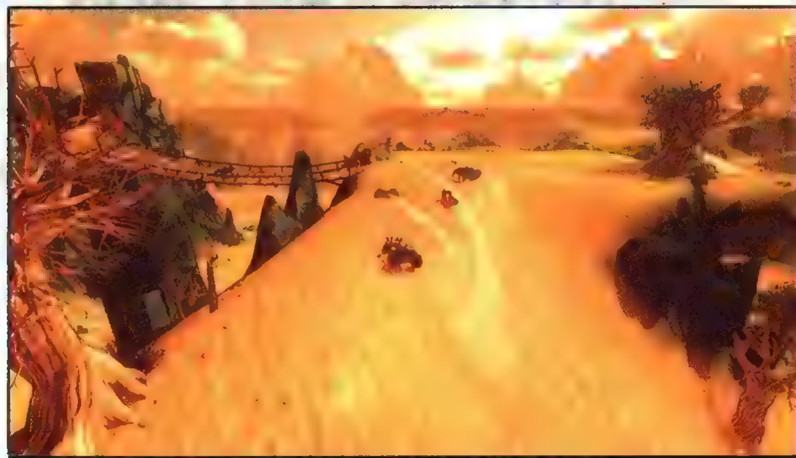
LUCHA FURY, THE FACTS

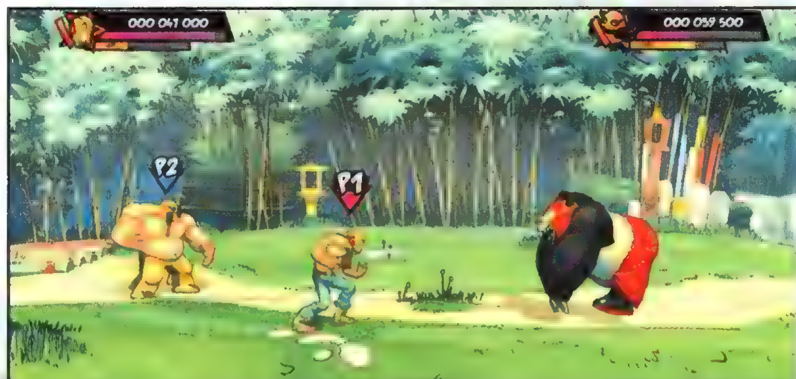
- Met stripachtige, gemaskerde worstelfiguren lopen, springen en vechten in Mexicaanse sferen.
- Bedoeld voor één tot vier spelers.
- Vier verschillende personages, waaronder een allrounder, een grote bruut en een meisje dat met haar taunt tegenstanders verliefd kan maken.
- Je kunt ook samenwerkende acties uitvoeren, waarbij het ene poppetje het andere bijvoorbeeld als een projectiel lanceert.
- Verkrijgbaar als download voor XBLA, PSN en PC voor een verwachte prijs van twaalf euro.

MPACT

JURJEN BEZOEKT EEN BEGINNENDE STUDIO


Crasher is een MOBA, een Multiplayer Online Battle Arena-spel. Maar dan met auto's.


"Het gaat allemaal razendsnel en de plattegronden zijn enorm groot."



Lucha Fury is een zijwaarts scrollend vechtspel dat deze maand als downloadable voor Xbox 360, PS3 en PC verschijnt.

staat Damien Jamet, de PR manager van Punchers Impact, om uitleg te geven.
"Je hebt zes klassen in het spel", vertelt hij. "Defenders, healers, attackers, enzovoort. Het is de kunst om een team samen te stellen dat van alle markten thuis is. Dus het is niet zoals bij Counterstrike, dat iedereen hetzelfde kan. Het is meer als een MMORPG, waarbij elke speler een andere rol heeft. Aan de andere kant is Crasher veel dynamischer dan een MMORPG, omdat je met auto's speelt. Het gaat allemaal razendsnel en de plattegronden zijn enorm groot. De maps zijn trouwens ook dynamisch, ze veranderen tijdens de strijd."
De ontwikkelaar met wie ik meekijk bestuurt met de muis een defenderwagen en gebruikt de F4-toets om een tegenstander in een bal te veranderen. Vervolgens beukt hij de bal in een lavapoel.
Ik heb nog steeds geen zin om mee te doen, maar kan me goed voorstellen dat Crasher een welkom en zelfs vernieuwend spel wordt voor competitief ingestelde spelers.

CRASHER, THE FACTS

- Twee teams moeten online met wagens tegen elkaar vechten in arena's.
- Maximaal vijf tegen vijf.
- Vijftien wagens in zes klassen, meer dan honderd skills.
- Diepgaand levelsysteem en uitgebreide mogelijkheden om je wagens te customizen.
- Via updates komen continu nieuwe wagens, skills en andere toestanden beschikbaar.
- Verkrijgbaar als PC-download via Steam voor een verwachte prijs van dertig euro.

COMPLEET ANDERE SPELLEN

'Oké', zeg ik tegen PR manager Jamet. 'Dus straks zien we jullie eerste twee spellen in de downloadshops. En dan? Wat kunnen we nog meer van Punchers Impact verwachten?'
Jamet: "We hebben nog wat compleet andere spellen in ontwikkeling, met echt heel andere stijlen, maar die zijn nog geheim. Je hoeft van ons in elk geval geen vervolgen te verwachten, en zelfs geen games die op Crasher of Lucha Fury lijken. We willen mensen steeds opnieuw verrassen, en onszelf steeds weer vernieuwen."
Ik ben eigenlijk wel onder de indruk van de Punchers Impact. Niet dat die spellen iets voor mij zijn, maar er is iets in het enthousiasme van die jongens dat me aanspreekt.
Amouyal kijkt op van zijn spel. "Met Crasher heb ik eigenlijk het spel gemaakt dat ik zelf het liefst wil spelen. Dat willen we blijven doen met Punchers Impact; de spellen maken die we zelf willen spelen." ✪

STRASBOURG
SAINT-DENIS



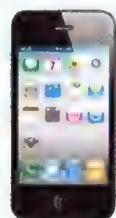
DE PSP2... N

En daar was ie dan, toch nog een beetje onverwacht: de NGP, de Next Generation Portable. Hij moet de strijd aangaan met de 3DS en de tablets. Jeroen en JJ bekeken aan de hand van de eerste feiten of de nieuwe handheld van Sony een kans van slagen heeft.

Het handheld landschap is de laatste jaren drastisch veranderd. Deels door de komst van de mobiele telefoons en tablets, deels omdat zowel de DS als de PSP helemaal kapot gekopieerd zijn. Waar Sony en Nintendo vijf jaar geleden rustig de taart konden verdelen en publishers goed geld verdienden aan handheld games, zijn er nu vele kapers op de kust.

Nintendo gaf onlangs een zeer krachtig antwoord op deze nieuwe situatie met de 3DS. 3D zonder bril is nieuw, niemand heeft het (nog) en dus wil iedereen het hebben. Problem solved.
Als Sony nog kans wil maken op de handheldmarkt dan is een gelijksoortig statement vereist. En dat statement is de NGP geworden.

De NGP is in ieder geval de grootste.






BIG BROTHER

Een van de features van de NGP wordt het programma 'Near', waarmee de NGP via een GPS constant bijhoudt waar je bent. Met een druk op de knop kun je dit op een kaartje zien en zo zelfs bekijken waar je die dag allemaal geweest bent. En omdat community tegenwoordig het toverwoord is, kun je tevens zien wie er in de buurt allemaal nog meer op de NGP spelen en welke game er op hun NGP draait.
Het lijkt een kwestie van tijd voordat de eerste moord wordt opgelost doordat de politie op de handheld van de verdachte kan zien dat hij tijdens de misdaad op of nabij de plaats delict is geweest.

HOE KRIJG IK M'N GAME?

De NGP kent geen ingang voor een UMD of een andersoortig schijfje, maar er zal gebruik worden gemaakt van flashcards, deze schaf je aan in de winkel en bevat de game, maar er is tevens ruimte voor savegames, add-ons en patches.
Dat betekent dat er geen echt groot intern geheugen zal zijn, aangezien de games etc. op de kaart staan. Wel zul je, volgens ons, de NGP vol kunnen stoppen met flashcards, voor extra geheugen. Daarnaast zul je ook nog games kunnen downloaden vanuit de PlayStation Store.



De flashcard wordt de nieuwe UMD.

Het is goed dat Sony je nu twee mogelijkheden biedt, want de PSPgo bleek zijn tijd een beetje te ver vooruit door alleen DLC aan te bieden, terwijl de winkels vol lagen met UMD's.

COOL AAN DE NGP

- Eindelijk twee analoge sticks.
- Lekker groot scherm.
- Touchscreen.
- PS3 graphics.
- Al je oude PSN games voor de PSP zijn compatible.
- PSone games via PlayStation Suite.

DE GAMES

De PSP2 (Of NGP zoals men het zelf noemt) schijnt PS3 kwaliteit neer te kunnen zetten als het om graphics gaat. Dat belooft dus heel wat, zeker wanneer je het volgende lijstje in ogenschouw neemt:

Call of Duty
Broken
Gravity Daze
Hot Shots Golf
Hustle Kings
Killzone


Uncharted op de NGP.

WAT ZIT EROP EN ERAAN?

We kunnen wel een rijtje met specs opgooien, maar we zijn geen tweakers dus het zegt jullie waarschijnlijk niets. Daarom hebben we even gekeken naar wat er allemaal op de nieuwe handheld zit.

- De NGP is een stuk groter dan de PSPgo, met als bijkomend voordeel natuurlijk een groter scherm, en de display is kraakhelder.
- Niet één maar twee analoge sticks, echte sticks dus geen tepel zoals de PSP(go).
- Het scherm is touchscreen (we gaan uit van multitouch zoals de iPhone). Op de rug zit een (multi) touchpad.
- SixAxis controls zijn aanwezig, verwacht dan ook games die hier gebruik van gaan maken. Super Monkey Ball of LocoRoco is onze eerste gok.
- Er zit een camera op, waarmee je dus foto's kunt maken. Daarnaast bezit de handheld ook nog een mic om te chatten of eventueel te Skypen.
- Uiteraard kun je online met deze nieuwe PlayStation door de ingebouwde WiFi. Ook is de handheld uitgerust met een 3G, maar over de kosten is nog niets duidelijk.
- Tot slot heeft de NGP dus GPS, wat location based gaming mogelijk maakt.



EE, DE NGP!



UNCOOL AAN NGP

- Beetje zelfde uiterlijk als PSP.
- Geen L2-R2 button, terwijl er wel plek is.
- Wat wordt de prijs?
- Nog geen speciaal voor NGP gemaakte games aangekondigd.
- Lomp en vooral groot.
- Hoe krasgevoelig zijn de touchpad en het touchscreen?

LittleBigPlanet
Little Deviants
Reality Fighters
Resistance
Smart As
Uncharted
WipEout

Daarnaast kun je al je oude gedownloade games gebruiken en komen er nieuwe casual games beschikbaar; er zal dus genoeg te spelen zijn. Vraag is alleen: weet Sony dit vol te houden?





MENING

JJ

Laat ik meteen stellen dat ik hem wil hebben. Ik ben een grafische hoer als het op games aankomt en de NGP gaat die geilheid op zeker bevredigen. Het idee dat ik straks Call of Duty, Uncharted en Killzone op PS3-kwaliteit kan spelen, maakt me nu al hongerig. Helemaal omdat er eindelijk twee analoge sticks aanwezig zijn en we dus echt shooters en footies kunnen spelen.

Maar het is niet allemaal hosanna. De NGP is nergens echt onderscheidend, het is meer een PS3 in broekzakformaat. Daar waar de 3DS echt iets nieuws doet en dus een nieuwe markt voor zichzelf opent, daar bedient Sony toch vooral de traditionele groep gamers. Niks mis mee, maar als je het tegen de 3DS en tablets wilt opnemen...

Ook met het vaag doen over de manier waarop je de games koopt, neemt Sony een risico. De winkels waren niet blij met de PSPGo en lieten dat ook blijken. Hoe gaan ze dit probleem straks tackelen? Ze hebben die winkels toch nodig.

En wat wordt de prijs? Het lijkt me minimaal 300 euro te worden. Wil iedereen dat wel lappen? En hoe gaat men de boel beveiligen met de flashcard?

De NGP is een fraai product dat ik als gamer per se wil hebben, maar er zitten nog wel wat haken en ogen aan. Sony is er dus nog niet.



MENING

JEROEN

Ik kan maar één ding zeggen: ik wil het! Voornamelijk omdat ik een gadgetfreak ben en dus eigenlijk álle toffe shit wil hebben.

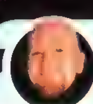
Desondanks ben ik een beetje sceptisch. De NGP is namelijk erg groot voor een handheld, en ik ben bang dat Sony weer dikke ondersteuning geeft in het begin om het later weer af te zwakken, en het apparaat staat of valt natuurlijk met de ondersteuning. Ook is er weer een nieuwe mediadrager waar Sony op mikt in de vorm van de flashcard (heel slim want de PSPgo faalde door zijn download only structuur) maar hoe pakt dat bijvoorbeeld uit qua beveiliging.

Daarnaast zet ik mijn vraagtekens bij het 2D aspect van de NGP. De 3DS verschijnt in maart, de NGP eind 2011, wellicht begin 2012 en mist het 3D aspect. In hoeverre is dat niet een beetje 'oldskool'?

Waar ik dan weer wel blij van word, zijn de PS3-achtige graphics en de mogelijkheid dat straks PS3 games gewoon effe naar de NGP worden geport.

Verder weten we natuurlijk nog niets over de prijs van het apparaat, de games en de kosten voor 3G gebruik.

Acht wat lul ik ook, al die punten... mijn gadgetfreak hart zal toch wel weer van mijn verstand winnen! IK WIL HET! Hopelijk op de E3 wat meer info en belangrijker, hands-on!



MENING

STEVEN

Laat ik voorop stellen dat ik de NGP een heel mooi apparaat vind.

Net zoals de PSP destijds is het volgens de huidige standaard een krachtige handheld.

Met name de maat en resolutie van het scherm spreken mij aan, evenals de dubbele analoge pookjes.

Mijn enige terughoudendheid heb ik vanwege de opkomst van smartphones en tablets.

Ik voorzie op de lange termijn niet per se een toekomst voor gaming only handhelds.

Ik had de NGP dan ook liever als 5" tablet gezien met op gaming gerichte toetsen. De hele handel op Android 3.0 laten draaien met een portal voor alle games.

Natuurlijk gaat er ook in deze vorm meer te doen zijn op de NGP dan alleen gamen; een browser, een agenda en enkele simpele tools zullen aanwezig zijn.

Maar nu Sony in de vorm van Sony Ericsson toch al in de weer is met Android had integratie van Google's OS een waardevolle toevoeging geweest.

Maar nogmaals, ook zo is 't een mooi apparaat. Nu nog goeie ondersteuning wat betreft de games!






THE NEW
MUSIC
STATION

REVIEWS

WAT DE HEL, GAST

Je hebt waarschijnlijk genoten van de tien pagina's dikke Killzone special in het begin van het nummer. Natuurlijk heb ik het zelf ook allemaal gelezen, maar eigenlijk zat ik tijdens het lezen met mijn hoofd in de game. Jongens, wat is dat spel GRU-WE-LIJK!
Ik weet nog goed, dat de beelden van Killzone 3 voor het eerst in 3D aan mijn netvlies voorbij trokken; mijn kaak viel op de grond en ik zat met een open bek en wijd opengesperde ogen te kijken naar het beeldscherm.
Wow, was het enige dat ik uit kon kramen, waarna een Helghast mijn keel doorsneed omdat ik totaal niet aan het opletten was. Mooi is hier een understatement, dit is fantastisch mooi. Oogstrelend.
Van al die games die in het lijstje hiernaast staan, kan niet eentje zich meten met Killzone 3. Voor dit soort games koop je de console waar je 'm op kunt spelen. Met dit soort games zul je binnen de kortste keren zien dat je hele friendslist 'm aan het spelen is. Eigenlijk heb je geen keus, ook jij moet aan Killzone 3, want je vrienden spelen het en tja, je wil natuurlijk niet gesnapt worden terwijl jij met Angry Birds bezig bent. Althans ik niet, vandaar dat ik netjes Killzone 3 speel op mijn PS3 en ik Angry Birds op mijn PSP heb gezet. Dat lijkt me wel zo veilig.



EXTRA'S

Alweer een PU met leuke extra's. Ten eerste is ie dikker dan normaal vanwege die vette Killzone special (die dus niet ten koste is gegaan van de overige inhoud) en ten tweede zit er een boekje van zestien pagina bij met alles over de game Homefront.
Ik vroeg vorige maand hoe jullie daar tegenover stonden. Weet je nog; aan de ene kant vette (?) extra shit bij de PU, terwijl je tegelijkertijd weet dat het een commerciële achtergrond heeft.
Nou, de reacties zijn tot nu toe heel positief. Heel veel lezers hebben bijvoorbeeld laten weten dat ze De Azlhaat van vorige maand erg leuk vonden en dat gaf een goed gevoel. Ook omdat ondergetekende er flink wat extra tijd in had gestopt. En je begrijpt, dat is deze maand niet anders geweest.
Kijk je hiernaast op deze pagina naar het aantal reviews dan zie je dat het ook wel een goed moment is om uit te pakken met extraatjes, want er komen nu eenmaal niet zo heel veel nieuwe games uit deze maanden. Goed moment ook voor allerlei specials, waarvan je de meeste inmiddels al bent tegengekomen, tenminste als je de PU van voor naar achteren leest.
En dat zou ik je dan ook deze maand weer aanraden: lees die PU weer helemaal van voor naar achteren!





TOPSCORE



KIRBY'S EPIC YARN

HELDHAFTIGSTE GAME



DC UNIVERSE ONLINE
"DE SPANDEX LIEFHEBBERS ZULLEN ER DIKKE PRET AAN BELEVEN."

ONBEGRIJPELIJKSTE GAME



MINDJACK
"DE BEWIJZEN RICHTING EEN JEUKAANDEAARS SLECHTE GAME STAPELDEN ZICH STEEDS VERDER OP."

NATSTE GAME



HYDROVENTURE
"VOOR EEN WiiWARE-TITEL IS DIT DUS ECHT UITZONDERLIJK GOED."

KIRBY'S E

Waarschijnlijk is het bijzondere, nieuwe uiterlijk van Kirby in Epic Yarn je al opgevallen. Het lijkt wel alsof hij van wollen draadjes is gemaakt. Eigenlijk vertelt dat uiterlijk van Kirby al het hele verhaal. Je houdt ervan of je vindt het maar niks. Jurjen houdt ervan, zoals hij in de preview al duidelijk maakte.



Het boarden heeft Kirby natuurlijk geleerd van Nicolien Sauer-brei.

Het eerste level laat al veel zien van wat deze Kirby bijzonder maakt. Kirby is een draadfiguurtje dat via gebreide platformen springt en achter genaaide lappen langsloopt. Kirby kan met een los draadje aan zijn lijf blokken en vijanden pakken, of ermee aan knoopjes en labels trekken.
Je zult je verbazen over de ongelooflijke warmte en speelsheid van dit alles en de perfecte uitwerking van de kleinste details. Het kleine, stille, fijne, Beethoven-achtige pianomuziekje dat op de achtergrond klinkt... het is zo anders, zoveel warmer en breekbaarder dan ik in games gewend ben.
De totaalbeleving van het spel werkt betoverend en raakt plaatsen waar woorden niet kunnen komen.

DISNEYLAND

Misschien ben je wel eens in Disneyland geweest. Daar heb je een attractie die 'It's a Small World' heet. Je vaart met een bootje door een droomwereld gevuld met bewegende poppen en gekke beesten in vrolijk gekleurde decors, terwijl je wordt gehersenspoeld door repetitieve muziek. Het is een ervaring waar je óf door wordt betoverd óf razend agressief van wordt.
Het is waarschijnlijk overbodig te zeggen dat ik tot het eerste kamp behoor.
Ik voel mijn hart smelten, neurie mee met de muziek, en geloof heel even dat de wereld een mooie en rechtvaardige plaats is.
Datzelfde gevoel krijg ik bij het spelen van Kirby's Epic Yarn, op dezelfde, totaal opslokkende manier.

LAVAGLOED

De muziek, beelden en mogelijkheden uit het eerste level blijken slechts opwarmertjes voor al het moois dat nog gaat komen.
Aan het eind van het level Fountain Gardens kun je met Kirby in een hovertank stappen om vijanden met raketten onder vuur te nemen. In het level Temper Temple verandert Kirby in een brandweerwagen die de zwevende lavamonsters op zijn pad moet blussen terwijl hij tussen bewegende platformen heen en weer springt.
De muziek in dat level is dreigend, duister, bijna maniakaal gespeeld, een beetje zoals Tori Amos Raining Blood speelt, met dan ineens weer zo'n opbeurend tingelrefreintje.
De in lavagloed gehulde beelden blijven je er ondertussen van overtuigen dat alles van draden en lapjes is gemaakt, dus inclusief vuur, water, bewegende platformen en zwevende lavamonsters.
De feilloze manieren waarop vorm, geluid, functie en reactie samengaan; ik ben het vorig jaar alleen in Super Mario Galaxy 2 en Donkey Kong Country Returns op dit niveau tegengekomen.
In vergelijking met Donkey Kong Country Returns is Kirby's Epic Yarn echter wel een stuk origineler. En gemakkelijker.

> "EEN SPEL OM GELUKKIG VAN TE WORDEN."



ZONDAGMIDDAG-ERVARING

Aan het begin van het level Dino Jungle kun je een draad oprollen om de kop van een grote paarse lapjesdino omhoog te takelen. Vanaf die kop bereik je een pterodactylus met een knoopje waar je aan kunt hangen terwijl dat beest omhoog vliegt.
Het zijn handelingen die je geïnteresseerd en geamuseerd uitvoert,

GEEN GEZUIG, WEL TRANSFORMATIES

Opmerkelijk genoeg kan Kirby niet zuigen in dit avontuur, maar gelukkig kan hij nog wel transformeren.
Je kunt Kirby bijvoorbeeld tijdens een sprong als parachute omlaag laten zweven of hem als een aambeeld neer laten storten. Druk twee keer in een richting om als een autootje sneller vooruit te gaan.
Naast deze algemene, altijd werkende vermogens, kun je in specifieke omstandigheden Kirby ook veranderen in een brandweerwagen, vliegende schotel, dolfijn, racewagen, snowboarder, graafmachine, raket of onderzeeër.





Kirby als terrorits.

PIC YARN

JURJEN KOMT ERMEE VOOR DE DRAAD

OPPAKKEN EN WEGGOOIEN

Hopelijk heb je een vriendin of kind, want daar is dit spel uitermate geschikt voor. Niet alleen door de schattige beelden en vele grappige gebeurtenissen, maar ook door de tweespelerstand waarin je elkaar kunt oppakken en weggooien. Je vriendin oppakken en weggooien, het blijft een van de leukste dingen die je kunt doen in games.
Helaas zoomt het beeld niet zo ver uit als in New Super Mario Bros., waardoor je elkaar nogal snel uit beeld gooit of rent. Maar desondanks is de tweespelerstand leuk genoeg om een vriendin voor te nemen.



Ik had hier wel ergens een naaldvis verwacht.



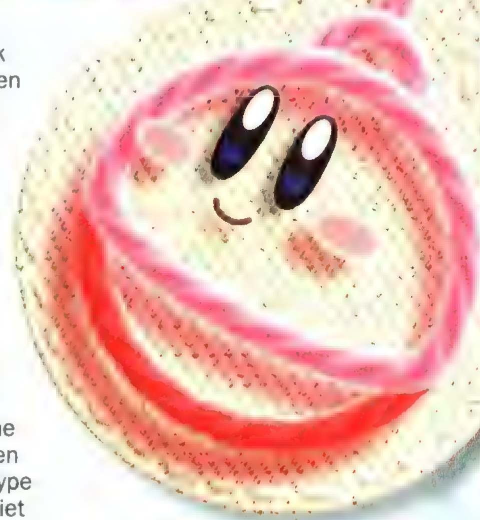
maar vrijwel zonder kans dat het misgaat. Afgaan is er al helemaal niet bij in Kirby's Epic Yarn.
Het sterven van duizenden doden, zoals in dat nieuwe spel van Donkey Kong, had ook niet bij deze Kirby gepast.
Deze Kirby is een zondagmiddagervaring, een droomreis door wonderland, een trip door Disneyland, culminerend in een boottochtje door It's a Small World. Een spel om niet boos maar gelukkig van te worden.

SOMS MOEILIJK

Toegegeven, af en toe moest ik toch wel even vloeken. Bijvoorbeeld in dat level Cloud Palace, waarin een fanatieke wattenwolk me achtervolgde en me telkens weer met zijn verdomde bliksemdraden wist te raken. Kut en nog wat, daar vlogen mijn kostbare kraaltjes weer door de lucht.
Overleven is nooit moeilijk in dit spel. Het einde van een level halen soms wel, en een level uitspelen met genoeg kralen om een gouden medaille te halen, kan zelfs wel eens lastig worden.
Dus ook al kun je niet afgaan, het spel daagt wel uit om de levels op een elegante manier te halen, in plaats van struikelend over punten waardoor je verzamelde kraaltjes door het beeld gesmeten worden. Die kraaltjes heb je trouwens ook echt nodig, bijvoorbeeld om toegang tot de extra levels te krijgen.

NIET ECHT LANG

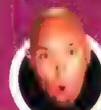
Het einde van de game bereikte ik in een krappe negen uur, maar toen had ik de game nog maar op 63% uitgespeeld. Honderd procent uitspelen heeft me ruim twaalf uur gekost. Nog niet echt lang natuurlijk, voor een full priced game.
Met mijn hoge cijfer wil ik ook niet suggereren dat iedereen die game nu maar moet gaan halen. Ik gebruik dat cijfer om de artistieke waarde en kwaliteit van de game mee uit te drukken. En om aan te geven dat je de game wél moet halen als je ook maar een beetje op mij lijkt. Als je ook het type bent dat eenmaal in Disneyland niet kan wachten tot je in het bootje van It's a Small World mag stappen. Vergeet niet goed om je heen te kijken, als je ooit eens in die attractie terechtkomt. Misschien zit ik wel achter je. Je herkent me aan de troebele blik in mijn ogen en een gelukzalige grijns rond mijn mond.





CONCLUSIE

Een zeldzaam leuk bedacht en kundig uitgewerkt platformspel waarin alles klopt en bijdraagt aan hetzelfde gevoel: dat de wereld toch niet zo onoverkomelijk groot, vreemd en gecompliceerd is als hij soms lijkt, maar juist ontroerend klein, fijn en eenvoudig is.


JURJEN

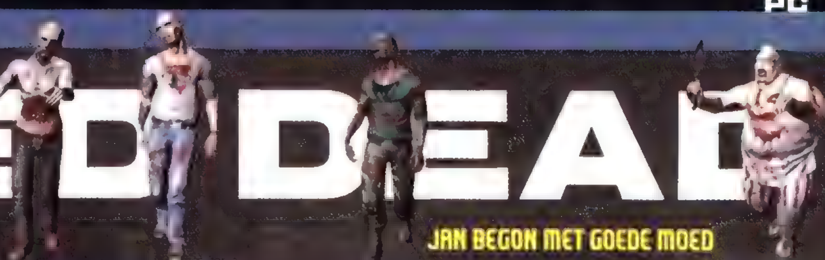
SCORE **93**

Hier ga je wel tien uur van genieten.

KIRBY'S EPIC YARN
Wii
GOOD-FEEL / HAL / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



TRAPPED DEAD



JAN BEGON MET GOEDE MOED

Zombies zijn populairder dan ooit. Maar of de strategy aanpak van Trapped Dead daadwerkelijk voor een frisse wind tussen de stinkende lijken zorgt, vraagt Jan zich af...

De makers van Trapped Dead steken hun inspiratiebronnen niet onder stoelen of banken. Enerzijds hebben de Duitsers van Crenetic zich laten inspireren door zombiefilms uit de jaren tachtig, anderzijds zijn Commandos en Desperados duidelijke referenties.
Dat van die twee gamefranchises heb ik niet verzonnen, dat staat met koeienletters op de website van de uitgever en ja, dat is met name in Duitsland een perfect lokkertje. Toch, wetende dat beide franchises met de jaren aan populariteit hebben ingeboet, kun je wel stellen dat deze game het grotendeels van nostalgie moet hebben.
Anderzijds ben ik (nog altijd) een groot fan van met name Commandos en vind ik de mix van tactiek/strategie én zombies origineel gevonden. Met goede moed begon ik dus aan de game.



DECORATIEF

Laat ik meteen zeggen dat Trapped Dead niet in de buurt komt van de kwaliteit van beide eerdergenoemde tactische series. Daarvoor schieten onze Oosterburen op te veel fronten tekort.
Zo lijkt het spel grafisch flink wat jaren achter te lopen. Ik vind de graphics bleek en de levels mogen dan afwisselend zijn (een shopping mall, een gevangenis, een parkeerplaats), ze zijn weinig interactief. Soms dien je een groep zombies naar een bepaalde plek te lokken, om vervolgens een kroonluchter op ze te laten vallen of water onder stroom te zetten. Maar vaten met ontvlambaar materiaal die van een gekantelde truck zijn gevallen, liggen er puur ter decoratie en zijn niet inzetbaar als explosief. Heel vreemd.
Slordig is verder het kloonmatige karakter van de ondoden. Natuurlijk, ieder spel kent vijanden die broertjes van elkaar lijken te zijn, maar hier is het wel erg generiek allemaal.

DEAD STATE

PC gamers met een voorkeur voor zombies én tactiek moeten Dead State in de gaten houden, een survival horror turn-based RPG van indie developer DoubleBear Productions. Meer info? Surf naar www.deadstate.doublebearproductions.com.

HERSENLOOS

TD kent zeven speelbare personages en iedere missie kies je er vier. Er is onder andere een sheriff, een vrouwelijke journaliste, een spierbundel, een gast in een rolstoel, een student... en allemaal hebben ze sterke en zwakke kanten, én één groot minpunt: hun A.I.!

> "HET SPEL HAD BETER UITGEWERKT MOETEN WORDEN."



Ik ken iemand die had speciaal voor z'n schoonmoeder zo'n stoel uit de VS geïmporteerd en in de huiskamer gezet. Bleek de stekker niet te passen op een Europees stopcontact.



Mensen die in Moerdijk naast Chemie-Pack wonen, zal deze kleur water bekend voorkomen.

In de singleplayer ben je, zeker wanneer de zombies (in de latere levels), in steeds grotere getale aan komen strompelen, aangewezen op je sidekicks maar die geven nogal eens niet thuis. Zelfs met een volgeladen shotgun laten ze soms hun hersenpan bereidwillig oppeuzelen. De game komt dan ook meer tot zijn recht in de four-player co-op mode (zowel in LAN als online) maar die A.I. moet natuurlijk ook in singleplayer gewoon goed zijn.
Dat de vijanden in TD hersendood zijn snap ik, maar dat betekent niet dat de survivors dat ook moeten zijn! En waarom kan juist die gast in de rolstoel zijn kornuiten oplappen met EHBO trommels? Die dude is het traagst van allemaal!

ZELFKASTIJDING

TD blijft al met al een beetje steken in goede bedoelingen. Men neemt een genre dat al jaren niet meer in zwang is (behalve in Duitsland), combineert dat op originele wijze met zombies maar slaagt er niet in zijn inmiddels toch gedateerde voorgangers voorbij te streven. Sterker, het is op sommige punten zelfs een stap terug.
De game is wel net zo moeilijk als Commandos, dus PC gamers met een liefde voor zelfkastijding, be my guest...





Chaos bij AH vanwege de voetbalplaatjes. Met name Van Beukering, Beenhakker, Kiki Muzombie and alle spelers van adodenhaag waren zeer gewild.

CONCLUSIE

Als verstokt fan van Commandos en Desperados kon ik de game nog wel waarderen maar tussen al het zombiegeweld van de afgelopen maanden, is TD duidelijk de zwakkere broeder. Het spel had simpelweg beter uitgewerkt moeten worden.

JAN

SCORE **58**

Je zit op z'n minst een dikke tien uur vast tussen de levende lijken.

TRAPPED DEAD
PC
CRENETIC / HEADUP GAMES / ICEBERG INTERACTIVE
AANTAL SPELERS: 1 – 4
OUT NOW
18



TACTICS OGRE
LET US CLING TOGETHER

★ JEROEN SPEELT EEN ROL ★

We hebben er weer een; zo'n tactisch rollenspel met minuscule figuurtjes op een speelveld dat aanvoelt als een schaakbord met verhogingen. Toch zijn er mensen op de redactie die hier blij van worden. Een van hen is Jeroen, die zich heel tactisch vlakbij de brievenbus had opgesteld om als eerste de reviewcode van de mat te kunnen rapen.



(Door: **Reachverslaafde**)
Nu laat ik mijn neefje nooit meer Shrek kijken!

Vorige maand wist Jan jullie al het een en ander te vertellen over Tactics Ogre: Let Us Cling Together (TO); het bleek een tactisch steekspel te zijn met verschillende personages op een speelveld dat wel erg veel op een schaakbord lijkt.
Het woord schaakbord staat daar overigens niet voor niets want dit soort tactische rollenspellen is heel goed met schaken te vergelijken. Net als in schaken doe je in Tactics Ogre beurtelings zetten met je personages en tracht je zo je tegenstander te slim af te zijn, en voor beide bezigheden geldt eveneens dat bepaalde personages/stukken beperkte bewegingsvrijheden hebben.
Maar er is ook een groot verschil. Tijdens een potje schaken is iedere partij in principe even sterk en draait het puur om tactiek, maar in een rollenspel als TO speelt ook geluk een rol en, heel belangrijk, de kracht van de verschillende personages die je opstelt.

TANDEN
Misschien vind je als doorgewinterde RPG'er de uitleg hierboven wel erg basic maar laten we eerlijk zijn, het aantal mensen dat nog fanatiek tactische rollenspellen speelt neemt snel af, dus enige opheldering over het genre kan mijns inziens geen kwaad. Het voelt zelfs soms alsof wij als liefhebbers the last of the Mohicans zijn, een uitstervend ras. Toch worden er gelukkig nog steeds van deze spellen gemaakt, en ik heb er in mijn carrière als gamecriticus dan ook al behoorlijk wat voorbij zien komen.
Tactics Ogre is echter allerminst 'een van de vele', integendeel, het behoort zonder meer tot de buitencategorie. Het is een juweeltje, waar je als speler met veel plezier je tanden in zet (want dat is nodig), waarna de game je vastgrijpt en niet meer loslaat.

> "EEN JUWEELTJE, WAAR JE MET VEEL PLEZIER JE TANDEN IN ZET."

KEUZES, KEUZES EN NOG EENS KEUZES
Los van de bijzonder goed doorgevoerde gameplay, biedt Tactics Ogre nog iets wat er voor zorgt dat je het blijft spelen, en dat is een ijzersterk verhaal.
Het draait hier om een door oorlog verscheurd middeleeuws land waar etnische minderheden worden onderdrukt en in opstand komen. Een verhaal dat helaas niets aan actualiteit heeft ingeboet.
In die oorlog speel jij een belangrijke rol, sterker nog, alle keuzes die jij tijdens het verhaal maakt, hebben invloed op hoe het spel zich zal ontvouwen, wie je zult ontmoeten en hoe het zal aflopen.
Het is duidelijk dat Tactics Ogre je laat nadenken over wat de gevolgen zijn van de keuzes die je maakt.



(Door: **Brat**)

RUIMTE EN VRIJHEID
Tactics Ogre doet namelijk alles goed. Het heeft een dikke verhaallijn, biedt erg goede tactische gevechten en geeft je als speler bijzonder veel controle over je manschappen. Manschappen die je opleidt tot krachtige verdedigers, handige boogschutters of magistrale magiërs.
Het spel geeft je hierin enorm veel ruimte en vrijheid. Het gaat dan ook niet alleen om wat voor wapens je je manschappen laat hanteren, maar ook welke spreuken en eigenschappen je ze meegeeft. Als speler bepaal jij het strijdplan, maar dat begint al bij het rekruteren en opleiden van je manschappen.
Dit alles maakt van Tactics Ogre een bezigheid die wat mij betreft heel wat meer inhoudt dan schaakstukken over een bord verplaatsen.



(Door: **LosMartinos**)

CONCLUSIE
Een heerlijk tactisch rollenspel met een weergaloos verhaal.

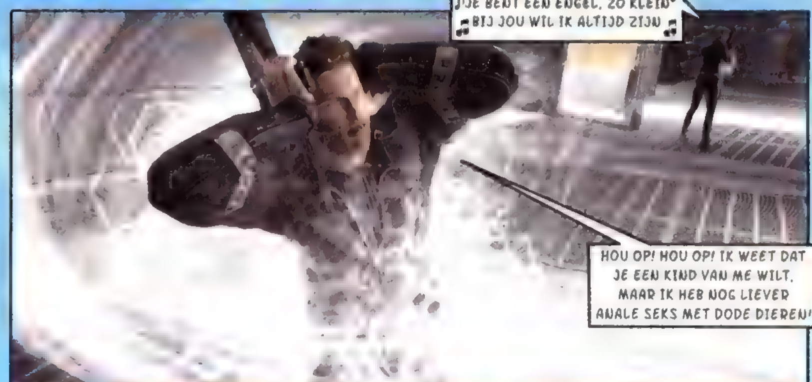
JEROEN
SCORE **86**

Trek er maar een uurtje of twintig voor uit.

TACTICS OGRE
LET US CLING TOGETHER
PSP
SQUARE-ENIX / EIDOS / BIGBEN ENTERTAINMENT
1 - 2 SPELERS
25 FEBRUARI 2011

MINDJACK

Wouter is gefascineerd door de Japanse mensch; hij snapt niks van hun cultuur, die even vaag is als de omtrek van de plee na negentien biertjes. En nadat hij Mindjack had gespeeld, werd het er niet duidelijker op. Rare knakkers, die Japanners...





Mijn eerste confrontatie met Mindjack was al een redelijk onaangename: tijdens de E3 van vorig jaar werd ik met zes Japanners van ontwikkelaar feelplus en een tolk in een kamertje gepropt, waarna zich een van de meest ongemakkelijke situaties uit mijn leven afspeelde. Na twee minuten had ik namelijk al door dat deze game wel eens, ehm, dikke RUKAANDESNAAK zou kunnen gaan worden. Maar ja, hoe verbergt een lompe Groningse boer als ik deze conclusie als er een stel vriendelijk knikkende Jappies naar je zitten te staren, wachtend op je volgende, geïnteresseerde vraag?
Lastig, en ondertussen stapelden de bewijzen richting een JEUKAANDEAARS slechte game zich steeds verder op.
Ik: "And so, other players can come into your singleplayer game and hack enemies, jump from enemy to enemy. But when does that end? Can they die?"
Tolk praat Japans, krijgt antwoord
Tolk: "They cannot die."
Ik: Onvrijwillig één wenkbrauw omhoog trekkend: "I see..."
Toen lachte ik beleefd.

%^$#@... EN DAT NET NU IK BIJ M'N AANVULLENDE ZIEKTEKOSTENVERZEKERING HEB AFGEZIEN VAN DE VERGOEDING VAN ÉÉN BASISBRIL IN DE DRIE JAAR!

Wouter snapte geen reet van die game; Maar dit is dus een laaglandgorilla, die van de opticien te horen krijgt dat hij behoorlijk slechte ogen krijgt en aan een bril moet.

EHM? WAT? HUH?

Ik snapte die Japanners niet. Waarom hadden ze niet door dat de stijl van hun game er uitzag als het debiele kindje van de films Demolition Man en Minority Report, een toekomst zo lelijk dat iedereen 'm wil voorkomen. Ik begreep er geen flikker van dat de mannen van feelplus niet inzagen dat het succes van hun game zou afhangen van één redelijk goed bedacht idee, maar dat ze er totaal de verkeerde kant mee opgingen.

> "EEN ONAANTREKKELIJKE SHOOTER DIE CRAPPY SPEELT."

Het deed me denken aan de verschillende keren dat ik met Jokko,. een van de freelancers van PU.nl, Japanse films gekeken heb. Die snapte ik namelijk ook negen van de tien keer niet, zoals bijvoorbeeld die ene waarin regisseur Takeshi Kitano zichzelf speelde en in allerlei verschillende filmgenres belandt. Dat snapte ik nog, maar toen vonden er een zooi gebeurtenissen plaats die zó bizar waren, dat mijn brein ze automatisch afstootte waarna ik ze binnen twee seconden was vergeten.
Net zoals die film met die gast die af en toe in een reus veranderde om vervolgens Power Rangers-achtige monsters kapot te slaan. Ook dat volgde ik nog, tevens drong de entertainmentwaarde ervan tot me door (enorme debiele beesten tegen wolkenkrabbers aansmijten is altijd leuk), maar toen gebeurde er weer shit waardoor mijn brein dichtsloeg.

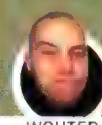
ONBEGRIP IN EEN NOTEDOP

En dat is volgens mij de essentie van iets niet snappen. Er gebeuren verschillende dingen, je kunt de link ertussen niet leggen, je brein stoot het af en na een paar uur ben je het weer vergeten. Tenminste, mijn brein werkt zo.
Daarom is Mindjack alweer grotendeels uit mijn gedachten verdwenen. Ik weet nog dat ik de game speelde, het toeliet dat andere spelers in mijn game konden 'inbreken', ik tachtig keer door een level 44 LIJER en een level 34 TREKVLEK werd kapot geschoten en me ergerde aan de kutcontrols.
Ik snapte niet hoe dit leuk moest zijn, ik snapte niet wat de bedoeling was van de beste Jappies van feelplus. Vervolgens was er ruis. Daarna niks meer...

WAAROM IK MINDJACK NIET SNAP...

- Omdat er soms na twee minuten een checkpoint is, en soms pas na drie kwartier.
- Omdat je steeds weer begint met een lullig pistooltje.
- Omdat je iemand die je als human shield gebruikt niet kunt executeren.
- Omdat de A.I. van de vijand zo hard op betonnen shit loopt te schieten, dat je bijna gaat denken dat je er doorheen kunt knallen.
- En waarom de fuck kan m'n character eigenlijk Mindjacken? Wat is het überhaupt?

CONCLUSIE


WOUTER

SCORE 38

Geef het een paar uur, laat het inzinken, geef het weer een paar uur en je bent het vergeten.

MINDJACK
XBOX 360 / PS3
SQUARE ENIX / FEELPLUS / BIG BEN INTERACTIVE
1 - 6 SPELERS ONLINE
OUT NOW

16



TRON: EVOLUTION

Misschien moet je opgegroeid zijn met de jaren tachtig film Tron om anno 2011 überhaupt enthousiast te raken over een nieuwe Tron videogame (en een nieuwe film). Jan is dat tot op hoogte wel, maar ziet tegelijkertijd dat de potentie van het bijzondere universum niet ten volle wordt benut.

JAN ZIET HET LICHT

Het tofste uit de Tron film(s) waren natuurlijk de Light Cycle races: supersnelle races op leven en dood op kaarsrechte grids, waarbij alleen de strepen op het pak en details op de Light Cycles licht gaven, en de rest van de wereld gehuld was in een grimmige, afstandelijke cyber donkerte. Dat is dan ook Tron voor mij.
Jammer genoeg kun je dergelijke Light Cycle races in Tron: Evolution alleen in multiplayer spelen. Met tien man als dwazen door gigantische maps scheuren, alles of niets... het is fantastisch! In de singleplayer van Tron: Evolution gebruik je de Light Cycles ook, maar dan alleen om er mee aan de vijand te ontsnappen en je hachje te redden. Dat is leuk, maar Light Cycle races draaien wat mij betreft om combat met een tegenstander.

GLOW IN THE DARK

Zegt het hele Tron universum je niets? Ach, de originele Tron film stamt uit 1982 dus het zij je vergeven. Maar vermoedelijk heb je wel iets meegekregen van de nieuwe film Tron: Legacy, met Jeff Bridges (die ook in 1982 de hoofdrol speelde) die nu in de bioscoop draait. Tron: Evolution is een prequel op de nieuwe film en vult, zoals dat zo mooi heet, het gat tussen Tron en Tron: Legacy.
Je belandt dus in een cyberwereld, The Grid, waar programma's tot leven komen als personages en waar sciencefiction en computerterminologie een huwelijk sluiten dat gepaard gaat met heel veel mooie lichtgevende kleurtjes. De game

"ER IS GEEN MOEITE GENOMEN DE GAME WAT MEER DIEPGANG TE GEVEN."

oogt goed en ook de animaties van de personages mogen er zijn, maar vooral het glow-in-the-dark effect is fraai.

KNOPJES RAMMEN

De makers hebben duidelijk leentjebuur gespeeld bij games als Spider-Man, Prince of Persia en Assassin's Creed waarbij free running, platforming en combat elkaar afwisselen. De acrobatiek oogt fraai en ook de combat is aanvankelijk behoorlijk stoer... maar beide verliezen na verloop van tijd hun magie omdat het allemaal erg repetitief is.
Tijdens combat kun je mêlee moves doen en mag je natuurlijk met de iconische disc werpen om vijanden uit te schakelen. Dit, in combinatie met wall running, is geen straf om te doen, maar het is jammer dat het spel alleen op de hoogste moeilijkheidsgraad vereist dat je je daadwerkelijk toelegt op de combo's, en je verder met button bashen kunt volstaan.

GEEN EXTRA'S

De wereld van Tron heeft van nature iets afstandelijks (je zit in een computer) en dat onheilspellende en 'lege' komt knap tot leven in de game. De makers hebben echter geen moeite genomen om het verhaal, de personages en de gameplay wat meer diepgang mee te geven en die mogelijkheid was er absoluut. Dan komt toch de aard van 'de filmgame' weer naar boven waarbij niet echt de moeite is genomen zo'n extra stap te zetten.
Toch is dit geen slechte filmgame. Ik heb me er best mee vermaakt, en dat is binnen het genre van de licentiegames (en na de recente Harry Potter horror) al heel wat.

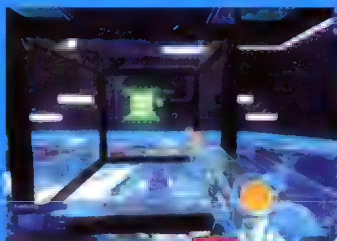


Deze microgolfstraling kun je ook gebruiken om eten op te warmen. Vandaar de naam Magne-Tron.



TRON 2.0

Tijdens het spelen van Tron: Evolution dwaalden mijn gedachten af naar Tron 2.0, een first-person shooter van ontwikkelaar Monolith (F.E.A.R., No One Lives Forever, Condemned) die in 2003 het licht zag.
Het was een uniek en vernuftig actiespel met als basis het FPS genre ingebed in een intelligente en vrij diepe en complexe setting. Grafisch was het spel, zeker voor die tijd, om te zoenen, maar ondanks lovende kritieken viel het commerciële succes tegen. Blijkbaar was de game te afwijkend qua uitstraling voor veel gamers...



CONCLUSIE

Voor een filmgame is Tron: Evolution best oké. Maar ja, 'best oké' is natuurlijk geen jubelende aanmoediging om op je Light Cycle Bike te springen en naar de winkel te racen. Of je moet echt een zwak hebben voor het Tron universum.



JAN

SCORE **68**

Een weekendje als je je tijd neemt, een dagje als je je kwaad maakt. Multiplayer (inclusief fantastische Light Cycle races) niet meegerekend.

TRON: EVOLUTION
PC / PS3 / XBOX 360 / Wii / PSP / DS
PROPAGANDA GAMES / DISNEY INTERACTIVE / NAMCO BANDAI
1 - 10 SPELERS
OUT NOW

12





HYDROVENTURE



De mannen van Curve Studios houden van water. Ze hebben er zelfs een complete game omheen bedacht. Nintendo heeft die game uitgebracht als downloadable WiiWare-titel. Jurjen nam een frisse duik in Hydroventure.

JURJEN STROOMT OVER

Meestal bespreken we WiiWare-titels ergens kort achter in dit blad, maar voor Hydroventure maak ik graag een uitzondering. Want ook al ziet het eruit als een geinig iPhone-spelletje, het is een game die qua kwaliteit, diepgang en uitgebreidheid niet onderdoet voor wat in de PU doorgaans op volle pagina's wordt bejubeld.
Download de gratis demo maar eens, en verbaas je over hoe goed het werkt. Je kantelt de afstandsbediening om de omgeving te kantelen en de zwaartekracht doet de rest: jouw waterpartijtje gaat stromen. Zwiep je afstandsbediening omhoog om het water te laten springen. Meer besturingsopties zijn er niet, voorlopig, maar het is genoeg om de zoektocht naar de tachtig regenboogdruppels te kunnen beginnen.

BESTURINGSTIPS

Omdat water zich anders gedraagt dan een poppetje, kan de besturing in het begin intimiderend lastig zijn. Daarom wat tips om het vloeien een beetje in de vingers te krijgen.
- Hou je afstandsbediening horizontaal met de knoppen omhoog.
- Kantel de afstandsbediening niet meer dan nodig is.
- Springen doe je door de afstandsbediening omhoog te bewegen langs een rechte lijn die haaks staat op de richting van je Wii-afstandsbediening.

GENOEG WATER

Om regenboogdruppels te bereiken, moet je de watermassa door platformomgevingen sturen en omgevingspuzzels oplossen. Pas op dat je water niet door contact met brandende vijanden verdampt, of dat splitsingen je massa verdelen. Als je te veel water bent kwijtgeraakt, moet je opnieuw beginnen, maar gelukkig kun je ook druppels pakken om je voorraad aan te vullen.
Met genoeg water kun je dobbers laten stijgen om deuren te openen. Je kunt ook voorwerpen als tandwielen, eendjes en vissen meesleuren, om ze naar machines, badkuipen en vissenkommen te vervoeren. En daar blijft het niet bij.

In de loop van het avontuur gaan steeds meer deuren open, activeer je warps, en krijg je speciale vermogens om je watermassa mee te manipuleren.

BOL

Na het ontvangen van je eerste vermogen kun je de 1-knop ingedrukt houden om het water te bundelen tot een bol. Dat maakt het makkelijker om met je waterpartij van platform naar platform te hoppen. Maar pas op, want na een tijdje spat de bol als een doorgeprikte waterballon uiteen.
Later krijg je het vermogen om je watermassa bij speciale machientjes in ijs of een regenwolkje te veranderen. Je kunt je voorstellen dat dit gegeven de grondslag vormt voor weer nieuwe spelmechanieken en puzzels. Telkens als je een nieuw vermogen ontgrendelt, word je overspoeld door dat speciale, supermachtige gevoel dat je misschien kent uit Metroid: nu weet ik eindelijk hoe ik voorbij dat ene punt moet komen waar ik al de hele tijd mijn hoofd over brak!



UITGEKIEND

Ik knal mijn ijsblok de lucht in, activeer bij de schommel de kleefvaardigheid om eraan te blijven hangen, kantel de Wii-afstandsbediening om te schommelen, en laat op het juiste moment het tandwiel los om door de muur te breken en de regenboogdruppel erachter te bereiken.
Ik slaak een diepe zucht en realiseer me dat dit spelletje toch wel heel uitgekiend in elkaar zit.
De stijlvolle, prentenboek-achtige, non-lineaire opzet van het spel. Het grote aantal uitdagingen. Het overtuigende zwaartekrachtmodel. De heerlijke flow waarmee je je door het spel beweegt. De aanstekelijke speelsheid en hoge kwaliteit waarmee alles is opgezet en uitgewerkt...
Het zou voor een grote titel in de winkel al heel wat zijn. Voor een WiiWare-titel is dit dus echt uitzonderlijk goed. De twaalf euro meer dan waard.

> "VOOR EEN WIIWARE-TITEL IS DIT DUS ECHT UITZONDERLIJK GOED."


De lekkerste combinatie van water en ijs, is natuurlijk waterijs.


Ik wil niet veel zeggen, maar dit plaatje staat niet helemaal waterpas.


Als het heel hard regent, ga ik op de fiets altijd rijmpjes verzinnen. Je wordt namelijk veel minder nat als je over waterdicht.


Als jij het water bestuurt, heb je in feite de waterleiding, ben je een waterhoofd.

CONCLUSIE

Water is leuk. Water besturen en ermee experimenteren in prentenboekievels met een overtuigend zwaartekrachtmodel is geweldig. Tel daarbij de steeds complexere mogelijkheden in een Metroid-achtige spelstructuur, en er ontstaat iets wat meer dan geweldig is.


JURJEN

SCORE **91**

Het duurt wel vijftien tot twintig uur, tot je de tachtigste regenboogdruppel hebt gepakt.

HYDROVENTURE
WiiWARE / Wii
CURVE STUDIOS / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

MARVEL VS. CAPCOM 3
FATE OF TWO WORLDS

Terwijl we maar blijven wachten op meer info over de nieuwe Dead or Alive, Mortal Kombat en Soul Calibur games, ziet Steven Capcom (na het succes van Street Fighter IV) gewoon lekker doorstomen met Marvel vs. Capcom 3.

STEVEN GELOOFT ERIN

POWER UNLIMITED GOLD

Capcom is een grote speler op fightinggame gebied, hetgeen zij onlangs met Street Fighter IV en Super Street Fighter IV weer eens onomstotelijk hebben bewezen. Maar waar die twee titels eigenlijk actuele versies zijn van klassieke 2D fighters, is Marvel vs. Capcom 3 de nieuwste aanwinst binnen de subcategorie van modernere 2D fightinggames. Wat is het verschil? Het tempo en de chaos tijdens de gevechten! De Street Fighter serie heeft door de jaren heen het tempo ook omhoog geschroefd maar veel van de recentere 2D fighters spelen nog vele malen sneller, en dat geldt zeker ook voor MvC3. De actie in MvC3 is retesnel en de uit meerdere klappen bestaande combo's vliegen je dus om de oren.



Dat geluid hoor je ook als Arjen Robben niest.

TEVREDEN
MvC3 is enigszins onbekend terrein voor mij, en de serie staat zo hoog aangeschreven dat ik bang ben dat ik doorgewinterde spelers niet de informatie kan geven die zij zoeken. Echter, de vraag of spelers die door SFIV bekend zijn geraakt met 2D fighters ook gecharmeerd zullen zijn van MvC3 is zeker te beantwoorden. Diehard MvC spelers zullen zich sowieso wel op deeltje drie storten, maar als ik alles goed inschat, zullen zowel zij als nieuwkomers tevreden zijn met wat ze aantreffen. MvC3 speelt namelijk super, zit bomvol personages en opties, en ziet er ook nog eens schitterend uit.

DIKKE SPECIALS
Ik weet niet precies waarom, maar in fightinggames speel ik het liefst een tegen een matches, maar natuurlijk zijn er genoeg series die je een team van twee of drie man geven die ik evengoed erg leuk vind. En gelukkig is het spelen met drie personages in MvC3 juist een waardevolle toevoeging aan de gameplay.
Naast de standaard combo's die je met de verschillende aanvallen uitvoert, kun je ook moves combineren met jouw teamgenoten. En uiteraard zijn er dikke specials waarmee je grote stukken health van je tegenstanders wegmept. Een totaalpakket dat simpelweg fun is en veel mogelijkheden biedt tot bikkelharde whoop-ass.
Het is een compleet andere ervaring dan SFIV, maar er valt veel te leren en skill verslaat hersenloos rammen op de knoppen (zoals het hoort).

VOOR IEDER WAT WILS
Het imposante aantal vechters maakt de gameplay nog interessanter, want ieder lid van dit bonte gezelschap heeft een unieke stijl en speelt anders. Viewtiful Joe, Amaterasu, Dormammu, Ryu, Chun Li, Wesker, Bionic Commando, Spiderman, Deadpool, Hulk, Thor, Bonne Tron, She-Hulk, Iron Man... er is letterlijk voor ieder wat wils. Samen met de verschillende spelmodes is MvC3 in staat om spelers met gemak tot de volgende winter bezig te houden. En vanwege de optie om 'simple' controls te kiezen, geldt dit ook voor beginners, hoewel de meeste fun toch wel wordt behaald met de traditionele besturing.

"DE ACTIE IS GEWELDIG EN DE GRAPHICS ZIJN OM VAN TE SMULLEN."


Niet alleen de mannetjes zijn gelijk, zelfs als je "level" omdraait, staat er hetzelfde!



Het gezicht van Storm staat altijd op onweer, zeker als ze iemand de wind van voren geeft.

HET IS EEN PLAATJE!
De visuals van SFIV zijn natuurlijk geweldig en maken de game super herkenbaar. MvC3 gebruikt een soortgelijke basis, maar gooit er wat betreft harde zwarte lijnen en contrast nog een schepje bovenop. Het resultaat is oprecht schitterend. MvC3 is duidelijk verwant aan SFIV maar tegelijkertijd ook heel eigen. Los van de strakke personages verdienen ook de bizarre levels een pluim. Het zijn kleine meesterwerkjes gevuld met weirde elementen en details. Tijdens de hectische actie is het makkelijk de omgevingen te laten voor wat ze zijn; maar neem ook vooral eens de tijd om rustig om je heen te kijken!

CONCLUSIE
Misschien dat MvC routiniers wel kleine op- of aanmerkingen hebben, maar ik kan geen enkel foutje bespeuren. De actie is geweldig, de personages zijn interessant en in grote getale opgetrommeld, en de graphics om van te smullen. Kortom, onvervalste 2D fighting actie in een modern jasje!


JAN

SCORE 91

Uren, dagen, weken, maanden...

MARVEL VS. CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS
XBOX 360 / PS3
CAPCOM / BRIZAMILA
1 - 2 SPELERS
18 FEBRUARI 2011

12



DC UNIVERS

Op de redactie zijn er twee hardcore MMO-spelers en dat zijn Steven en Maarten. Nu heeft laatstgenoemde niets met capes en had Steven zijn handen al vol aan héle andere superheroes in Marvel Vs Capcom 3, dus vroegen we comic- en superheldenliefhebbers Wouter en Jeroen om in de wereld van DC Universe eens flink de spandex te rekken.


Een goede warming-up mag natuurlijk niet worden overgeslagen.

NAAM: GREEN VINE
TEAM: HERO
MENTOR: WONDER WOMAN
POWER: NATURE
WEAPON: BOW
MOVEMENT: SUPER SPEED

Green Vine (AKA Jeroen Roding) is in het dagelijks leven vegetariër en natuurliefhebber. Hij verdiende zijn kost als landschapsfotograaf… totdat de Exobytes op aarde neerdaalden en hem transformeerden in een boomwezen. Zijn normale huid maakte plaats voor een combinatie van wortels en schors en hij ontving het vermogen om over de krachten van de natuur te beschikken.
Deze krachten zorgen er niet alleen voor dat hij de mogelijkheid heeft om vleesetende planten op te roepen, maar ook de kracht om zichzelf en mensen om hem heen te genezen. Dat maakt dat Green Vine een geschikte healer is tijdens gevechten, en ook nog eens zijn gezelschap van afstand kan bijstaan met aanvallen.



NAAM: GUNN
TEAM: HERO
MENTOR: BATMAN
POWER: MENTAL
WEAPON: RIFLE
MOVEMENT: ACROBATICS

Gunn (AKA Wouter Brugge) was een vrij doorsnee knakker totdat hij op zijn twaalfde in een pot met latex flikkerde, daarin verzoop, en dankzij een bizar misverstand met Malebolgia (die eigenlijk iemand anders z'n helslaaf had willen maken, maar hij had zich een universum-pje vergist) nieuw leven geschonken kreeg. Als witte zombie was hij vrij kansloos en kon ie nog geen deuk in een pakje dieetmargarine slaan, totdat de Exobytes hem in een acrobatische, geweertorsende freak veranderden die met de power van z'n immense brein hele groepen baddies naar de andere kant van Gotham City kon blazen. Nu hij flink wat centjes verdient met zijn heldendaden, speelt Gunn serieus met de gedachte om zichzelf een kleine make-over te geven. Die witte zombie-look is namelijk zoooo 2010.



Ergens op een willekeurige wolkenkrabber in de stad Metropolis zitten twee superhelden in de maak een beetje te chillen. Ze genieten van het uitzicht, poetsen de vlekken uit hun capes en slaan de deuken uit hun toques terwijl ze napraten over de avonturen die ze tot nu toe hebben beleefd.


(Door: **Bjorn747**)
Als je een echte man bent, laat je zo je borsthaar trimmen.

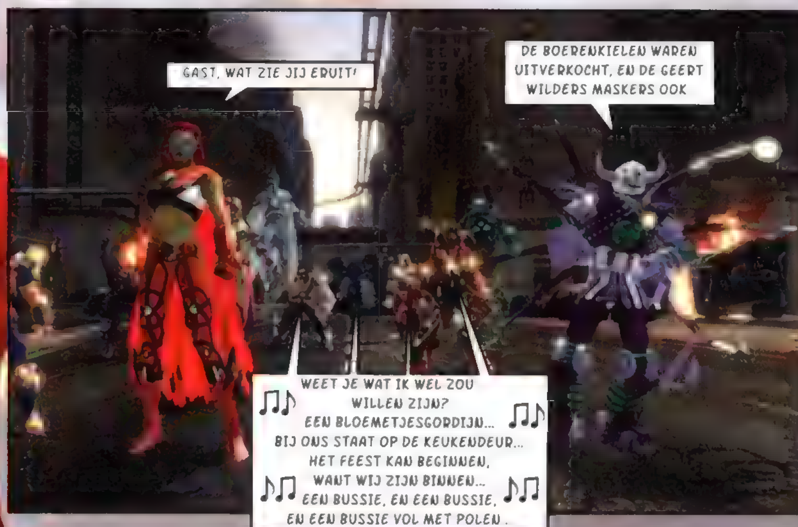
MAANDELIJKSE KOSTEN

We hebben hier met een MMO te maken en MMO's kosten geld. Voor het bedrag van 12,99 kan je een maand los op zowel de PC als de PS3. Dat zal voor veel PS3 gamers effe schrikken zijn, want die zijn niet gewend te betalen voor iets dat ze online spelen. Maar, dames en heren PS3 gamers; een MMO vergt nu eenmaal nogal wat serveronderhoud.
Het is dus niet zo vreemd om te betalen voor iets dat je graag en, in het geval van een MMO, vrijwel dagelijks speelt.
Nadeel is echter wel dat de PS3 gamer, in tegenstelling tot de PC gamer, geen lifetime abo kan afsluiten.


GREEN VINE: Zo, ik moet even uitpuffen, hoor. Ik heb net met een groepje eindelijk Bizarro gevonden en in de pan gehakt! Het was wel bikkelen, maar we hebben die gare nep Superman er wel onder gekregen. Het kostte me behoorlijk wat kracht om iedereen in leven te houden in mijn groep. Maar toch, die trots na afloop. Wow! Ik was effe bang dat m'n spandex op een bepaalde plek zou knappen.


GUNN: Jij met je groepjes! I work alone! Het enige wat ik nodig heb, zijn mijn geweer en mijn mental powers om hele bendes aan tuig over de kling te jagen! WAHAAAYAAA!!! *doet wat lame-ass nep kungfu moves* Ik heb in m'n uppie bijvoorbeeld Scarecrow neergehaald alsof het niets was. Dàt is superheld zijn, gozer, kont schoppen zonder de hulp van sidekicks!


GREEN VINE: Scarecrow, ja daar noem je ook een douchebag. Een watje eerste klas. Bizarro was geen walkover of wat te denken van een torenhoge minotaur! Dat red je niet alleen,



E ONLINE



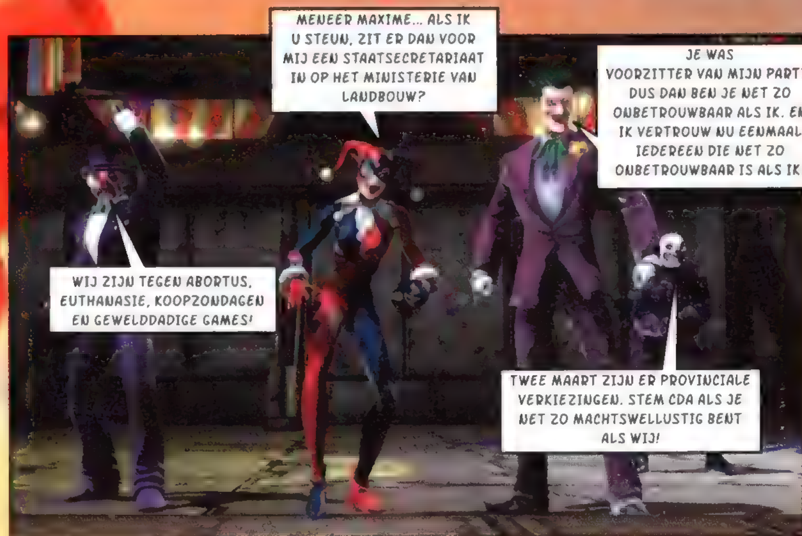

GREEN VINE & GUNN HEBBEN ER ZIN IN



CONCURRENT VOOR WOW?

Hoewel de afwerking een beetje ruw is, waar ook de weinig indrukwekkende graphics, de ietwat knullige voice-acting en een aantal storende bugs bij horen, is er goed genoeg over DC Universe nagedacht om je het gevoel te geven dat je een unieke held bent in een levende wereld die flink opgeruimd moet worden.
We betwijfelen echter ten zeerste of deze game hard gaat scoren, en er moeten nog flink wat patches en expansions aan pas te komen wil deze MMO ook maar in dezelfde kamer komen te staan als de big, bad WoW.

"EEN VERS VECHTSYSTEEM, UITGEBREIDE CREATOR EN HERKENBARE COMIC ICONEN."



gast, daar kun je wel wat hulp bij gebruiken, hoor. Kom maar weer terug wanneer je The Joker zelf in elkaar hebt gepummeld, dan praten we verder. Trouwens hoe is het daar in dat grauwe grijze en natte Gotham? Ik hoorde verhalen over uit de hand gelopen experimenten met Bane's juice?



GUNN: Ja, klopt; er liepen hier allemaal op drugs trippende Bane lookalikes rond die goed klop nodig hadden. Heb met potten Venom rondgesjouwd als een mafkees, maar weet eigenlijk niet precies waarom. Het was chaos, man, dus volgde ik gewoon orders op als een Noord-Koreaanse soldaat zonder te weten wat de fuck er precies aan de hand was.
Hoe dan ook, halverwege die hele kwestie ben ik via de Watchtower naar jouw zonnige stad gegaan om daar met een of ander maf wijf genaamd Queen Bee af te rekenen. Genoeg te doen in deze maffe tijden!



GREEN VINE: Aaaah, Queen Bee... brings back memories... de trut, met haar stomme vliegende mannetjes. Denk trouwens maar niet dat je van haar af bent; ze is gevlucht en zit in HIVE Moon Base als ik me niet vergis. Ik ben daar ook nog wezen knokken. Alleen, weet je wat het is met al die zogenaamde superhelden, ze houden zich nooit aan hun rol. Ik blijf braaf in de achterhoede knallen met mijn boog terwijl ik af en toe wat gasten heal. Maar die anderen gaan gewoon all out knokken! En zoals je zelf zegt: het is allemaal onduidelijk waar we het voor doen. Ik heb wel iets begrepen van Brainiac die verslagen moet worden en ik heb het vermoeden dat de superhelden ons een beetje aan het opleiden zijn (beetje trainen om daarna genoeg mensen te hebben om Brainiac te verslaan ofzo) maar dan moeten we wel goed gaan samenwerken.





GUNN: Huh, dus jij hebt Queen Bee ook al gepakt? Hoe kan dat dan? Een glitch in de matrix, ofzo? *voelt aan z'n achterhoofd* Zijn we allemaal 'plugged in'?
Anyway, over ieder z'n rol gesproken, dat is allemaal nogal vaag inderdaad. Supes en Bats mogen wel wat meer uitleg geven want ik ben een Controller en zou bij de moose knuckle in mijn spandex broekie niet weten wat mijn taken zijn! Laatst ook voor de gein met een groepje superdudes een robot genaamd Prime Servitor een nieuw kontgat gereten, maar omdat ik, als ik dichtbij hem kwam, meteen kapot gemept werd, ben ik maar op een afstand mijn mental dingen gaan doen. Is dat mijn taak? Op een afstand m'n breinsap spugen?



GREEN VINE: Gast, je weet toch?! Jij moet je powers gebruiken om van iedereen z'n magische sap aan te vullen, als het goed is kun jij dat. Iedereen loopt maar met het idee rond zoveel mogelijk damage te moeten

BUTTONBASHEN

Tijdens de gevechten zul je al snel geneigd zijn om te gaan buttonbashen in de hoop je tegenstander te snel af te zijn. Maar in deze game werkt buttonbashen eerder averechts. Wat je moet doen, is goed kijken naar wat voor moves je tegenstander maakt en daarop reageren.
Nu kom je in het land van de Blockbreakers en Interrupts. Tijdens het vechten kun je verschillende moves inzetten, al die moves (die je vrijspeelt) hebben een bepaalde functie. De een kan door de block van je tegenstander heen breken terwijl de andere move een oplaadmove kan onderbreken. Maar het kan ook zijn dat een tegenstander een combo op je los laat die je door alleen maar te blocken kunt afweren om hem vervolgens schade toe te brengen.
Je moet tijdens de gevechten dus goed bepalen wanneer je welke move inzet en dat in tienden van seconden. Het duurt effe voordat je uit de chaos van de knokpartijen de verschillende moves kunt herkennen, dus is het veel oefenen voordat je baas boven baas... eeh superheld bent.
Ander interessant weetje is het feit dat je jezelf vrij kunt maken uit een stun met een druk op R1. Dit kost helaas wel een flinke hoeveelheid power, die je dan niet meer kunt gebruiken voor je speciale moves.



WEES SUPERHELD

In DC Universe Online is het natuurlijk leuk om bestaande - en met name Marvel - superhelden na te maken. Zo heb ik al de Hulk langs zien huppelen (in een mooie rode broek - stond hem goed), zag ik iemand die lid was van de Guild 'Marvel Elites' en spotte ik een soort van Johnny Storm.
Maar heren en dames, het is toch veel leuker om een beetje creatief te zijn? Denk daarbij, voordat je jouw held gaat samenstellen, heel goed na over de rol die je wilt spelen in DC Universe Online. De belangrijkste keuze is niet zozeer wat voor kleur pakje je aantrekt (hoewel je daar beter over na moet denken dan Wouter, aangezien hij na vijf levels alweer spijt had van z'n verschrompelde ventje), maar welke magische of mutanten eigenschappen je jezelf toebedeelt, aangezien iedere eigenschap voor een rol staat.

DEFENSE - ice & fire

De Tank (afgebeeld met een schildje) is de ram, de knokker, de man of vrouw die zichzelf frontaal in de strijd gooit. Als tank sta je voor de taak om de rommel op te ruimen, de kastanjes uit het vuur te halen. Jij staat vooraan de klappen te vangen en moet dan ook een flinke laag armor hebben. Het is ook altijd makkelijk als je de weg weet te vinden in een instance (in DC Universe heet dit een 'Alert'), zodat de rest jou kan volgen.

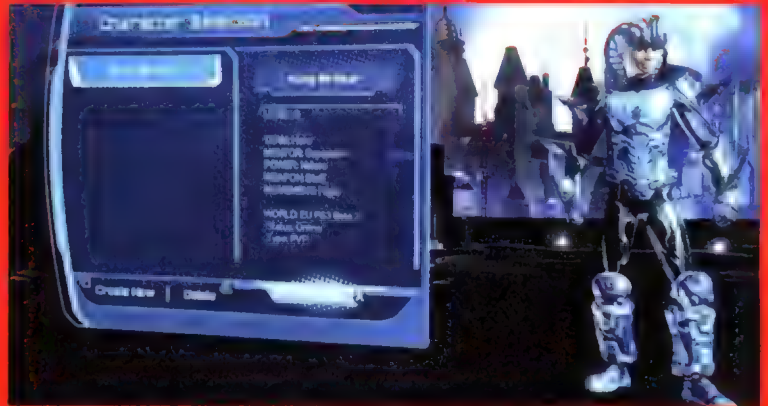
HEALER - nature & magic

De Healer is degene die zijn manschappen, en dan met name de Tank, voorziet van de nodige gezondheid. Hij dient zich niet zozeer te mengen in de strijd, maar moet vanaf een afstandje het vuur op de tegenstanders openen. Zijn voornaamste taak is echter de gezondheidsbalkjes van zijn teammates in de gaten houden en deze aanvullen.

CONTROLLER - gadgets & mental

De Controller's voornaamste rol is ervoor te zorgen dat de groep z'n power (mana, rage, energy) balkje gevuld blijft. Dat is met name handig voor de Healer klasse, zodat deze weer de Tank klasse kan healen wanneer dat nodig is.

Het is dan ook zaak om tijdens het spelen rekening te houden met welke rol je aan wilt nemen en met welke personen je in je group zit, een group die het beste een mix van Tanks, Healers en Controllers kan zijn. Daarbij maakt het ook nog eens uit wat voor soort wapen je hanteert, maar dan gaan we wel erg de diepte in.
Oja, heel belangrijk; je hebt twee stances die je met de D-pad kunt wisselen: één voor je rol (dus als je in een group zit) en één standaard damage stance (voor als je in je uppie gaat questen).



doen, maar dat gaat ten koste van andere, veel belangrijkere zaken. Je moet even je rol aannemen, je focussen, je functie weten, doen wat je moet doen. Maar volgens mij ben jij nog zo groen achter de oren dat jij die mogelijkheid nog niet hebt unlocked. Haha groen. Hahahaha en dat uit mijn mond, HAHAHAHA... ahum... dus.



GUNN: Aha, zo werkt die hele circle of ass kicking dus. Ik was een beetje in de war door mijn dagen als een orc in de wereld van... Hey, had ik daar even een herinnering van iets dat ik me niet kan herinneren! Zal wel een vorig leven zijn, ofzo.



GREEN VINE: Maar ja, jij moet breinspuwen en als jij mij dan weer voorziet van wat extra power, zorg ik er weer voor dat die dommekrachten health krijgen. Het is een win win situatie... Over winnen gesproken; ik ben momenteel op n00b jacht... je weet wel, nieuwe 'evildo'ers' opwachten en ze dan in elkaar pummelen! Dat zal ze leren! Heerlijk... want ze doen het ook andersom, hoor!



GUNN: Dus jij bent ook zo'n irritante ganker!? Op een dag heb ik het vetste armor uit de Watchtower, die ene die bewaakt wordt door dat Hawkwijf, en pwn ik gans Gotham en Metropolis! En dan stamp ik die Brainiac z'n brein uit z'n kop en is Gunn koning! DC Universe is mijn vrucht om te plukken, jongen, ik zeg het je...

KEYBOARD VEREIST

Stel, je hebt het idee om eens flink online te gaan MMO'en met DC Universe Online, dan is het heel verstandig om een headset te regelen. Mocht je die niet hebben, zorg dan voor een usb toetsenbord. Communicatie voorafgaand en tijdens de gevechten is van cruciaal belang. Je speelt dit niet alleen, dit is een fucking MMO!





(Door: **Ztalker**)
Kijk, deze stad ligt in puin en het openbaar vervoer rijdt nog! Maar als er een millimeter sneeuw valt, breekt hier de hel los!



(Door: **Rockon**)
Stofzuigerman blijft onbegrepen.



Het was weer de gebruikelijke chaos in de DC Universal Studios.



Zelfs apen leefden hartstochtelijk mee met Boer Zoekt Vrouw.


GREEN VINE: Jammer alleen dat je zo lelijk en klein bent. Maar dan is dat armor nog wel de beste keus. Ik bedoel, dan zien ze dat verschrompelde hoopje vlees tenminste niet. En inderdaad, ik ben zo'n irritante gozer, maar weet je wat het is, je leert er alleen maar van. Dus wat dat betreft is het maar goed, want al die dwazen die ik nu fijnstamp, zullen hetzelfde gaan doen. Nog maar negen leveltjes en deze jongen gaat voor die vette Wonder Woman suit... hmmm, dat klinkt wel een beetje gay nu ik er over nadenk. En nou niet gelijk Arie Boomsma bellen, hè?


GUNN: Over Arie gesproken, heb je Flash wel eens horen praten? Wat een downie is dat, zeg! En Supergirl heeft zo te horen nog minder inhoud dan een opblaaspop! "Wat heb je een leuk pak aan! Misschien ga ik ook maar een nieuw pak ontwerpen. Oh nee, ik wacht toch nog maar effe..." WTF!? Hebben we echt dit 'gesprek' gehad, domme doos!?

Nog lang deden Gunn en Green Vine hun best om van Gotham City en Metropolis een betere plek te maken, niet wetende dat hun acties zo vruchteloos waren als pissen in de zee.


(Door: **Phantax**)
Moerdijk over 10 jaar.

PVP VS PVE

Voordat je een personage aanmaakt, moet je goed bedenken hoe je wilt spelen. Wil je lekker rustig met een groep mensen online aan de gang, dan stellen wij de PVE server voor. Hier kom je namelijk alleen maar mensen tegen die je bij kunnen staan tijdens de vele gevechten met computergestuurde personages en zal je geen last hebben van gankers.
Ben je echter op zoek naar een uitdaging en wil je met een groepje vaste personen spelen, dan is het wellicht handig om de PVP server te pakken. Dit zijn servers waar zowel de helden als de slechteriken het ook echt tegen elkaar op kunnen nemen. Het kan daar dan ook voorkomen dat je bezig bent met een simpele missie om vervolgens aangevallen te worden door een hele groep booswichten of goody two shoes. Dat ligt er natuurlijk net aan of je voor een schurk of held hebt gekozen.
Overigens geldt voor zowel de PVP als de PVE servers dat je te allen tijde deel kunt nemen aan een paar standaard PVP gebeurtenissen, waarbij Legends PVP het leukste is. Hier kun je namelijk in de huid kruipen van een paar echte DC iconen zoals Batman, Robin, The Joker en Bane.



CONCLUSIE

DC Universe Online weet genoeg sterke elementen uit WoW te jatten om geruime tijd boeiend te blijven. Voeg daar een interessant, vers vechtsysteem, een uitgebreide character creator plus al die herkenbare comic iconen aan toe, en de spandex liefhebbers zullen er dikke pret aan beleven.


JEROEN EN WOUTER

SCORE **79**

Tot level 30 is DC Universe in ieder geval boeiend genoeg, maar aangezien dit ook meteen de levelcap is, maken we ons toch een beetje zorgen over de houdbaarheid van dit MMO'tje. Volgens onze bronnen moet er zeker wat endgame content zijn, van extra Alerts en PVP battles tot aan quests om dik harde loot te scoren, maar we hebben dit nog niet uitvoerig genoeg kunnen testen dankzij een deadline en het feit dat we gestoeid hebben met alle soorten characters. Omdat het kan, gooien we er gewoon een dik cliché tegenaan: de tijd zal het leren. HAH!

DC UNIVERSE ONLINE
PC / PS3
SOE / SCEB
MMO
OUT NOW

16



SMELT 3D-GA

3D gamen bestaat al een tijdje, maar de meeste gamers doen het nog steeds met een dimensietje minder. Ook de PU redactie heeft lang in de platte wereld geleefd, tot de dag dat een Sony Bravia 40NX710 daar verandering in bracht. Eindelijk hadden we de mogelijkheid om de grote vraag die ons op de lippen brandde, te beantwoorden: hoe lang hou je 3D-gamen vol? Op welk punt ga je kotsen? Na hoeveel uur ontploft je brein? Proefkonijn Wouter geeft het antwoord.

Als een gebakken bizon aan het spit werd de 3D-TV de redactie binnengedragen door twee sales-dudes die er uitzagen als trotse Indianenjagers. Eindelijk, eindelijk werd de PU de 21ste eeuw in geslingerd!
Maar welke prijs moeten we betalen voor het gamen in 3D? Kunnen onze hersens het aan? Zullen onze ogen niet uit onze oogkassen wegsmelten? Tijd voor testdummie Wouter om in een marathonsessie het een en ander uit te vogelen. Hier volgen zijn bevindingen...

09:34

Is er een betere manier om de dag te beginnen dan met een potje Black Ops in 3D? Absoluut, je nog vijf keer omdraaien staat bij mij natuurlijk met stip bovenaan en anders wel thee drinken met Jan fucking Smit terwijl Editie NL op de buis is.
Met andere woorden: Black Ops weet mij nog niet te overtuigen van de power van 3D en ook die tien kilo wegende bril maakt de pret niet groter.

Comfortabelheidsfactor: 6.0

Ongemakken: 0.5
(licht ochtendhumeur)

10:20

Gran Turismo 5 weet met verve een dashboard uit het scherm te laten 'poppen', maar veel meer dan dat ook niet. Ondertussen begin ik me een beetje lullig te voelen met die bril op. Je gaat ook geen pruik dragen omdat je net je hoofd kaal geschoren hebt.

Comfortabelheidsfactor: 6.7

Ongemakken: 1.5
(licht ochtendhumeur, gevoel van lulligheid)

11:06

De MotorStorm 2.0 demo is wel geinig; de modder spat in je gezicht en... nou ja, eigenlijk komt het niet op je áf, maar gaat alles de televisie dieper ín, alsof het een kijkdoos is. Totnogtoe is het meer een geinig effectje dan een wereldschuddende eye-opener.
Ook Enslaved, die pas 3D is nadat we een betaalde expansion en drie patches hebben gedownload, is niet indrukwekkend.

Comfortabelheidsfactor: 7.1

Ongemakken: 1.0
(lichte vrees dat 3D toch niet echt de shit is, ochtendhumeur voorbij)



Wouter kijkt alsof ie 3diarree heeft.

3D GAMES IN AANTOCHT

Ik ben overtuigd van het feit dat 3D heel tof kan worden, maar voordat ik diep in mijn buidel tast om wéér een nieuwe TV te kopen, wacht ik eerst even af hoe vet de volgende titels kunnen worden.
Crysis 2: Zelfs 3D op de Xbox!
Killzone 3: Als Sony's liefdeskindje moet Guerrilla met deze game wel hoog inzetten op de drie dimensies.
MotorStorm Apocalypse: Instortende flatgebouwen die echt op je af lijken te flikkeren? I'd like me some of that, please!
Ico and Shadow of the Colossus Collection: Ik zie het sowieso wel zitten om Ico weer een kans te geven (heb hem nooit uitgespeeld) en Colossus eindelijk te spelen, en dat het dan ook nog in 3D kan is verdomd mooi meegenomen.
The Last Guardian: De nieuwe game van Team Ico is praktisch van de radar verdwenen, maar laten we hopen dat ie nog wel 3D wordt!



Vermoedelijk ziet Wouter op dit moment z'n spiegelbeeld in 3D.

"TEST EERST ZELF WAT VOOR EFFECT 3D OP JE KNAR HEEFT."

11:30

Pain is cool, The Hoff is een baas, maar het 3D effect erin is vrij ruk. Eerst dacht ik zelfs dat het hele 3D signaal niet ontvangen werd, totdat ik inderdaad de katapult lichtelijk naar voren zag komen.
Toch nog flink wat potjes met Hasselhoff zitten smijten, want het blijft lachen om die knakker pijn te zien lijden.

Comfortabelheidsfactor: 7.5

Ongemakken: 0.5
(half accepterend dat 3D niet de shit is)

12:34

Lunch, waarvoor ik met een zucht van verlichting mijn bril afzette. Vertelde een grap tijdens het eten over dat ik me net een Sfinx voelde, omdat het voelde alsof mijn neus er af ging flikkeren, maar niemand vatte hem. Ik vond 'm wel grappig...

Comfortabelheidsfactor: 8.0
(de lunch was niet bijzonder)

Ongemakken: 0.0
(had de bril niet op)



Sommige mensen krijgen een iets intelligentere uitstraling met een bril op... Dat geldt dus niet voor iedereen.

...MEN JE BREIN?



WOUTER ALS PROEFKONIJN

3D GAMES VERDEELD IN VETHEID

Het is vrij makkelijk het 3D-effect in het huidige aanbod aan games te beoordelen. Een simpele verdeling in 1 tot en met 4 sterren is voldoende om aan te geven hoe heftig de drie dimensies in een titel 'naar voren' komen, dus check hieronder mijn feilloze oordeel:

Call of Duty: Black Ops	★★
Pain	★
Super Stardust HD	★★★★ (zie screen)
WipEout HD	★★★
MotorStorm	★★
Gran Turismo 5	★★
Enslaved	★★



13:05

Eindelijk een vette demonstratie van wat 3D kan zijn! Super Stardust HD heeft minstens vier lagen aan 3D-heid, dikke effecten zoals rondvliegende particles als je het loodje legt, en omdat je eigenlijk maar twee van de lagen in de gaten hoeft te houden, is het allemaal prima te volgen. Wat ziet dit er DIK uit!!

Comfortabelheidsfactor: 9.0

Ongemakken: 0.0

14:34

Ik ben inmiddels anderhalf uur in Super Stardust aan het knallen. M'n ogen beginnen een klein beetje moe te worden en ik voel de bril wel degelijk op m'n neus hangen alsof ik Geordi La Forge ben, maar de 3D-lekkerheid maakt alles goed.

Comfortabelheidsfactor: 8.9

Ongemakken: 1.0
(licht vermoeide ogen, zware bril)

15:40

Nog even de Planet Mode en Survival proberen en dan geloof ik wel hoe uiterst bruut Super Stardust HD is. Ik ben bijna compleet overtuigd van de vetheid van 3D, helemaal omdat ik nog nergens last van heb en ik nog wel uren door kan knallen.

Comfortabelheidsfactor: 8.5
(langzamerhand begin ik Stardust een pietsje minder cool te vinden)

Ongemakken: 1.0
(onveranderd)

16:03

Maarten en Jeroen komen even checken en ik start WipEout HD op. Jeroen en ik beginnen te stuiteren als ridders die voor het eerst de knalkracht van een revolver zien, maar Maarten is not impressed. Na een kwartier krijgt ie last van z'n ogen en trekt ie het niet meer. Ik heb, behalve die fucking bril, nog nergens last van en noem hem een mietje.

Comfortabelheidsfactor: 9.5
(WipEout HD is echt superbruut!)

Ongemakken: 1.0
(die fucking bril!)



Ik hoef je zeker niet te vertellen waar Wouter en Maarten naartoe zijn gegaan om te gaan skiën deze maand? Precies: de Dolemietjes.

17:30

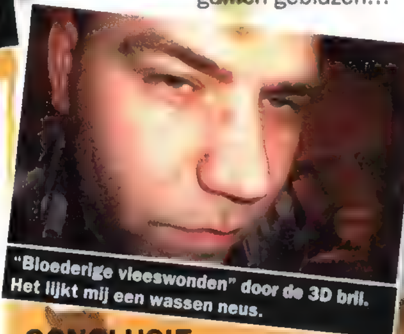
Ik haal de ene na de andere gouden medaille in WipEout en verbaas me over hoe veel trippier die game is geworden door de extra dimensie. Het 3D effect vult de vette muziek, de snelle beelden en de pulserende kleuren perfect aan en iedereen die dit gaat spelen tijdens een LSD- of paddotrip zal te kampen krijgen met een volledige oververhitting van het brein.

Comfortabelheidsfactor: 9.5

Ongemakken: 1.0
(de bril wordt er niet lichter op)

18:00 - ?

De bril heeft inmiddels praktisch bloederige vleeswonden in m'n neus gemaakt, maar ik ga door! Super Stardust HD en WipEout HD laten namelijk zien wat de power van 3D is en zolang ik nog geen koppijn heb of scheel ben geworden, is het gamen geblazen...



"Bloederige vleeswonden" door de 3D bril. Het lijkt mij een wassen neus.

CONCLUSIE

Ik heb nogal een brede neus (ik noem het zelf graag een mannelijk reukorgaan, maar minder subjectieve mensen zouden het een 'enorme gok' kunnen noemen) waarop de Sony 3D-bril niet helemaal relaxt rust. Dus voel ik het ding de hele tijd zitten en na een paar uur maakt het apparaat toch wel wat nare afdrukken.
Voor de rest heb ik helemaal geen last van hoofdpijn, duizeligheid of misselijkheid, maar ik heb dan ook het gestel van een gezonde knol. Zo trekt Maarten het hele 3D-gebeuren voor geen meter (ik raad hem een bezoek aan de oogarts aan), trekt Jeroen het ook niet uren achter elkaar en we hebben hier zelfs een stagiair rondlopen die de hele diepte niet eens ziet!
Dus, hoewel het aantrekkelijk is om een 3D-TV blind in huis te halen omdat ze niet eens zo verschrikkelijk duur zijn (die van ons kost maar 1300 euri's) en je er dimensionale vetheid als Stardust en WipEout mee kunt spelen, zou ik dat toch niet doen. Wacht eerst tot er games uitkomen die speciaal ontwikkeld zijn voor 3D, zoals Killzone 3 en MotorStorm Apocalypse, en zorg er zeker voor dat je eerst ergens kunt testen wat voor effect 3D op je knar heeft. Want je weet nooit of je een flexibele, hard to impress hersenpan hebt zoals ik, of een makkelijk te smelten, snel te verwarmen macaronipot als Maarten... ✪

WEL OF NIET?

DE iPAD ALS ÉC GAMECONSO

Dat je er leuke casual games op kunt spelen, dat geloven we wel, maar is de iPad voor gamers een waardig alternatief voor een DS, 3DS of PSP? Feit is wel dat een PSP-fanaat als Jeroen en een DS-fanaat als Jurjen hun oude systeempjes steeds vaker laten liggen om op de iPad te gamen. Hoogste tijd dus om de voors en tegens van dat systeem als gameconsole eens op een rijtje zetten.



WEL: SYSTEEM
Het scherm van de iPad is wel even een stukje groter dan dat van de DSiXL of PSP. De spelwereld vult je hele blikveld en explosies spatten in je gezicht, wat de beleving van je games absoluut verrijkt.
Tegelijkertijd is de iPad nog steeds plat, licht en handzaam genoeg om in je handen te houden en mee te nemen.
Aanschaffen en downloaden van games doe je gewoon thuis, snel en handig. Gedownloade games verschijnen overzichtelijk als icoontjes in je beginscherm: je hoeft dus geen losse spellen meer mee te nemen.
Met het multi-touch scherm kun je games intuïtief en direct besturen.
De processor is krachtig genoeg voor Wii/PSP-kwaliteit graphics en draait zelfs zonder haperingen op Epic's variant op de Unreal Engine 3.
De batterij laat je minstens acht uur aan één stuk door gamen.

WEL: GAMES
In de appstore kun je gratis spellen downloaden. Gratis spellen, je leest het goed. Koop bijvoorbeeld Deer Hunter Challenge of Nano Fighter: beide gratis. Zijn die spellen je niet diep genoeg, dan heb je al voor 0,79 cent een uitgebreide turn-based strategygame als Battle for Wesnoth.
Voor vijf tot acht euro heb je overtuigende racespellen als Need for Speed en Real Racing, fijne adventures als Broken Sword en Monkey Island of lekkere shooters


RAGE


N.O.V.A. oftewel Near Orbit Vanguard Alliance

als Modern Combat 2 en N.O.V.A. 2. Liefhebbers van zwaardgekletter kopen voor 5 euro Infinity Blade; een mooi spel om je vrienden met DS en PSP eens te tonen hoe fraai, bruut en innovatief games op de iPad kunnen zijn. En goedkoop, dus.

WEL: GAME CENTER
Apple's Game Center plaatst je gamebeleving in een breder perspectief met functies die sterk lijken op die van Xbox Live. Je kunt zonder je game te verlaten bijvoorbeeld kijken hoe je scores en achievements zich verhouden tot die van je vrienden of spelers wereldwijd.
Je kunt ook naar de Game Center App gaan om te zien wat je vrienden vandaag hebben gespeeld en hoeveel achievements je in totaal hebt gehaald. Er zijn ook al wat spellen die je via Game Center online tegen anderen kunt spelen, en dat aantal zal naar verwachting snel groeien.

WEL: SUCCES
De iPad is nog geen jaar op de markt. Toch zijn er al vijftien miljoen stuks van verkocht, en er zijn al dertigduizend games voor verschenen. Nu onderzoeken uitwijzen dat steeds meer mensen op Apple's systemen gaan gamen (t.o.v. PSP en DS) en sommige ontwikkelaars voor die systemen al lachend erg rijk zijn geworden, wordt het voor de grote ontwikkelaars steeds interessanter om op het succes mee te liften met volwaardige games.
Datzelfde doen ook steeds meer jonge, creatieve ontwikkelaars, met


Resident Evil

interessante titels als Sword & Sworcery en The Last Sun tot gevolg.
Door Game Center te lanceren geeft Apple aan dat ze niet te beroerd zijn met software-updates de gamefuncties van de iOS-apparaten nog eens te willen versterken.
De toekomst van de iPad ziet er voor gamers in 2011 in elk geval rooskleurig uit.

WEL: MEER DAN GAMES
We mogen het misschien niet zeggen, maar als bij het aanprijzen van de 3DS en PSP functies als films, internet en toepassingen worden genoemd, willen we dat soort dingetjes voor de iPad ook wel even noemen. En dan kunnen we kort zijn: als portable apparaat voor films, internet, email en apps blaast de iPad elk concurrerend systeem keihard uit de markt.

"ER ZIJN AL DERTIGDUIZEND GAMES VOOR DE iPAD VERSCHENEN."



HTE PORTABLE
LE




Smurf's Village

NIET: SYSTEEM

Voor een portable systeem is zo'n iPad behoorlijk zwaar. En hij past ook niet in je jaszak, laat staan in je broekzak, dus moet je altijd een tas meenemen om je iPad in mee te nemen.
O ja, voor wie een volwaardige spelervaring had gewenst: er zitten geen knoppen op dit systeem. Geen richtingsknop, geen actieknoppen, geen schouderknoppen, en al helemaal geen analoge stick. Het touchscreen werkt prima in bepaalde adventures of strategiespellen, maar niet zo goed in platformers of vechtspellen. Je moet daarin gebruik maken van virtuele knoppen die je niet kunt voelen, zodat je je na een mislukte sprong of aanval altijd zult afvragen: lag dat nou aan mij of aan de gebrekkige besturing?

NIET: PRIJS

Als je een iPad koopt als alternatief voor een laptop is hij nog helemaal niet zo duur. Maar als je hem puur als gameconsole wilt kopen, is een minimum prijs van 500 euro toch wel een beetje van de gekke. De prijs loopt snel op als je wat meer geheugen wilt hebben of overal wilt kunnen internetten - in het laatste geval moet je ook nog een abonnement afsluiten.
Vergis je ook niet in de relatief hoge prijzen die je voor accessoires moet betalen. Speel je liever met een stylus dan met je vinger? Zo'n pennetje kost je minstens een tientje. Een extra oplader? Drie tientjes. Hoesje om je iPad tegen krassen te beschermen? Vier tientjes. Oké, de games zijn goedkoop, maar voor je daar aan toekomt heb je al aardig geïnvesteerd.

NIET: CASUALS

De succesvolste games voor de iPad? Angry Birds, City Story, Monopoly en Smurf's Village. Met een verse iPad in je tas krijg je een beetje hetzelfde gevoel als wanneer je een Wii hebt aangeschaft: je begeeft je in een wereld die voornamelijk door casual gamers wordt bevolkt. Dat gevoel, daar moet je tegen kunnen.
En hoe dapper de pogingen van bepaalde ontwikkelaars ook zijn om van de iPad eveneens een apparaat voor de hardcore gamer te maken: van die inspanningen moet je ook weer niet te veel verwachten. Het grote geld schuilt voor iPad-ontwikkelaars niet in Monster Hunter maar in Smurf's Village. En dat weten die ontwikkelaars ook wel.



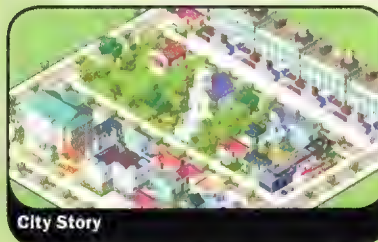
Monopoly


Mirror's Edge



NIET: ONTWIKKELAARS

Op de DS kun je rekenen op de AAA-software van Nintendo, terwijl Sony's studio's zich aanhoudend inspannen om de PSP van toppers te voorzien. En ook al maakt Apple veel mooie dingen, games horen daar niet bij.


City Story

Andere ontwikkelaars dan? Hier is en blijft de lage prijs en het onoverzichtelijke aanbod van software op de iPad een struikelblok. Zou jij als Capcom, EA, Ubi of Konami een team van vijftig bekwame ontwikkelaars een jaar lang op een origineel project voor de iPad zetten als je dit vervolgens voor vier tot tien euro als download moet aanbieden in de overvolle appstore? Het is geen wonder dat grote ontwikkelaars veiligere manieren kiezen om hun kansen op de iOS-systemen te wagen. Dus met ports en spinoffs.

NIET: GAMES

De goede hardcore games die worden aangehaald om de iPad als gameconsole aan te prijzen, zijn geen grote titels van het kaliber Mario, Zelda, Castlevania, God of War en Metal Gear Solid. Het zijn soms aardige klonen van dat soort 'echte' games, maar nooit verbeteringen erop.


GTA kloon Ganstar: West Coast Hustle HD

En ook al zijn er voor de iOS-systemen best wat games te vinden met welklinkende titels als Final Fantasy, Need for Speed, Mirror's Edge, Resident Evil, Street Fighter en GTA, ze zijn altijd minder uitgebreid en/of spelen minder handig dan de originelen op de systemen die wél knoppen hebben.
Er is voor de iPad in elk geval nog geen enkele hardcore game verschenen waar bezitters van andere consoles jaloers op zouden kunnen worden. Oké: behalve Infinity Blade dan. ✪


Infinity Blade

GRAN TURISMO 5

Gran Turismo 5 (GT5)... Ik ben er even stil van... Wat een spel! Men vroeg zich af of GT5 wel een racegame was, nou, dat is het zeker. GT is dan wel niet zo mee geëvolueerd met het race genre, het is zeker wel een racegame en het is precies wat de fans hadden verwacht.

PASPOORT



NAAM: Arjan van den Boogaart

LEEFTIJD: 16 jaar

FAVO PLATFORM: PlayStation 3

GAMERTAG: AkylA

EEN GOED BEGIN

Het was een lekker frisse woensdagochtend en de school was vroeg uit. Na een kort ritje stond ik voor de winkel, ik kon het nog steeds niet geloven, eindelijk is het spel waar we jaren op hebben gewacht uit. Diė dag heb ik mijn recordtijd naar huis rijden verbroken. Ik stopte de game in mijn glimmende launch PS3 en zag dat ik zo'n 8 GB moest installeren. Jammer genoeg heeft mijn PS3 maar 40 GB die al gevuld was met andere mooie spellen. Nog maar niet installeren dus. Ik begon het spel met 20.000 credits, daar kocht ik een mooie 2ehandse Mazda MX-5 van, toen heb ik snel de eerste licentie gehaald en daarna de Sunday cup gehaald. Het begin van het spel is erg makkelijk als je vaker spellen uit de Gran Turismo serie speelt, maar geleidelijk aan wordt het toch een stuk lastiger. De auto's gaan steeds meer kosten en je moet ze helemaal finetunen wil je de race kunnen winnen met een gelijkwaardige auto. Het tunen is in GT5 ook erg goed uitgewerkt, zo is de versnellingsbak lekker simpel gehouden, zodat je niet per versnelling de 'schakelpunten' hoeft in te stellen en is er een snel bereikbare handleiding die aangeeft wat een bepaalde aanpassing voor effect zal hebben. Een hogere waarde bij de aerodynamica zorgt er bijvoorbeeld voor dat je meer grip hebt en zo sneller door bochten kan. Elke auto voelt compleet anders aan, zo is de Bugatti Veyron helemaal niet zo'n fijne auto als je verwacht, het is een zwaar voertuig dat nogal lastig door de bochten manoeuvreert, maar hij accelereert ontzettend snel!

GENOEG KEUZE

Wat erg mooi is aan het spel is dat je voor bijna elke race een andere auto nodig hebt. Zo is er een "Schwarzwald" kampioenschap, waar je alleen aan mee mag doen met een Duitse auto, of een Gallardo Trophy, speciaal voor de Lamborghini Gallardo. Zo speel je niet alleen een leuk spel, maar leer je ook nog eenS veel over verschillende auto's. Bij het tunen zijn ook handige tips aanwezig, die je maar beter op kan volgen wil je de besturing van je auto niet geheel verpesten.

Al met al is Gran Turismo 5 een geweldig uitgebreide racegame, maar dat is het niet alleen! Het is ook nog eens een encyclopedie voor auto's! Er zal altijd wel een auto tussen zitten waarvan je nog nooit hebt gehoord, zoals de Buick Special. Een echte musclecar die nog verrassend snel is voor zijn tijd.



NIET ALLEEN RACEN

Er is ook nog een photomode beschikbaar in het spel, waarmee je dus foto's kan maken van je auto's. Hierin zitten ook veel leuke easter egs verborgen. Het Honda hoofdkantoor zit in de game en zelfs het monster van loch Ness. De foto's die je maakt kun je als avatar gebruiken in het spel maar ook opslaan op je PS3, zodat je ze kan gebruiken als XMB achtergrond.

EVEN GEDULD A.U.B.

Een van de weinige nadelen aan de game is dat de laadtijden tergend lang zijn, je wacht sowieso al 30 seconden om een race te laden en omdat je waarschijnlijk honderden races gaat rijden telt dat wel door. Gelukkig duurt een normale race altijd wel zo'n 5 minuten, maar als je licenties gaat doen zul je wel balen, want voor elke test moet weer 30 seconden geladen worden. Wat ik zelf ervaar als een groot pluspunt is de zoom functie, als je op R1 drukt zal het beeld inzoomen en kun je met je analoge stick naar verschillende stukken van het scherm navigeren. Ik heb nog geen HD tv en zo kan ik de kleine letters een keer wel lezen, maar de gemiddelde persoon heeft daar waarschijnlijk geen last van.



CONCLUSIE

Dit spel is niet alleen een van de beste racegames, het is ook nog eens een auto encyclopedie en een virtueel fototoestel. De enige minpunten zijn de laadtijden en de grootte op de harde schijf, maar dat 2e is gelukkig alleen voor de PS3 gamers van het eerste uur. Het tunen is erg uitgebreid en elke veranderen heeft effect. We hebben er lang op gewacht, maar beter hadden ze het bijna niet kunnen doen!
Deze game krijgt van mij een dikke 9!

SCORE

TOTAAL: 9,0



Een meer dan behoorlijke lezers review deze maand. Hoewel de ruimte beperkt is, laat je keurig de sterke en zwakke punten van de game aan bod komen, en beschrijf je een en ander op heldere wijze. Goede afwisseling in zinslengte, weinig of geen herhalend woordgebruik, aardige intro, duidelijke conclusie... Ik zou zeggen een dikke voldoende.

Als ik één kritiekpunt zou moeten geven, dan vind ik de review wat aan de saaie kant. Je begint leuk met je fietstochtje maar daarna is het toch vooral een opsomming van wat oké is en wat niet. 'Degelijk', dat is misschien de beste omschrijving. En ik zie toch ook graag artikelen met verrassende invalshoeken, aardige vergelijkingen, leuke grappen... Maar, toegegeven, dat lukt de PU redacteuren ook lang niet iedere maand.

OPROEP

Niet geschrokken van het oordeel van The Judge? Denk jij dat je een 'PU-waardige' review kunt schrijven? Ben jij Level 17 op PU.nl? Trek dan de stoute schoenen aan en schrijf een review over een recente game. Judge Ed ziet jullie schrijfsels graag op zijn bureau belanden om er zijn harde maar eerlijke mening over te geven.

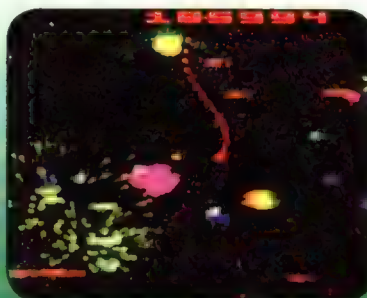
DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

MINOTAUR RESCUE

IPHONE / IPAD / IPOD TOUCH

Jeff Minter ken je misschien van het fenomenale schietspel Tempest 2000, of meer recent werk als Space Giraffe en Space Invaders Extreme. Minter maakt vrijwel alleen maar shooters. Oldskool shooters met veel kogels, psychedelische beeldeffecten en vaak ook dieren erin. Zijn eerste game voor de iOS-systemen is ook zoiets; een variant op Asteroids. Je bestuurt je automatisch vurende raketje met één vinger rond de zwaartekrachtopwekkende zon in het midden om rotsblokken kapot te knallen en zwevende minotaurussen op te pikken.
We konden er wel om lachen, maar merkten ook twee gebreken op. Allereerst: een gebrek aan scherpte en originaliteit die we van Minter gewend zijn. Ten tweede: een gebrek aan zin om dit langer dan een kwartier te spelen.





€ 0,79 SPELERS 1 - 4 SCORE



PAPA SANGRE

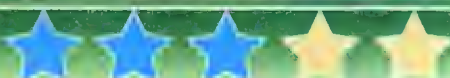
IPHONE / IPOD TOUCH

Wat is een videogame zonder video? Het antwoord vind je in Papa Sangre, een vrijwel beeldloos avonturenspel waarvoor je een koptelefoon moet opzetten.
Hoor je dat getingel links van je? Dat punt moet je bereiken. Hoor je dat gegrom in de verte? Dat is een monster dat je moet ontwijken. Je kunt om je as draaien door een schijf te draaien, bijvoorbeeld om dat getingel recht voor je te krijgen. Een mevrouw die klinkt als de Pirates-heks Tia Dalma vertelt de ranzige details en geeft aan wat je moet doen. De klank van je voetstappen vertelt of je door water of op botten loopt.
In de verte hoor je een baby huilen terwijl het gegrom aanzwelt. En dan komen ze toch: die beelden. Niet op het scherm maar in je hoofd. Erg enge beelden.





€ 5,49 SPELERS 1 SCORE



URBANIX

WIIWARE / WII

Hij verscheen vorig jaar al voor de PSP maar is nu ook op de Wii te downloaden: Urbanix.
Zoals wel meer spelletjes die op -ix eindigen: een moderne variant op Qix. Wat Qix is? Een oud, tikje mysterieus en erg lawaaierig speelhalspel waarin je met een mix van tactiek en goed geluk lijnen moest trekken in een speelveld om vakken te maken. Een voltooid vak werd ingevuld met kleur.
Urbanix werkt hetzelfde, alleen wordt een voltooid vak nu ingevuld met huisjes. Zo bouw je min of meer een stad. Je vijanden daarbij zijn gevarieerder en voorspelbaarder qua gedrag, waardoor tactiek belangrijker wordt dan goed geluk.
En het werkt nog steeds op mysterieuze wijze uitdagend en verslavend, dat vullen van vakken. Als je het niet gelooft, moet je de demo maar eens proberen.





500 NINTENDO POINTS SPELERS 1 SCORE



GRIMM: RIDE OF THE PERAMBULATOR

iPHONE / iPOD TOUCH

Grimm laat als videogame wel wat steekjes vallen. De besturing en physics zijn bijvoorbeeld niet helemaal in orde. De uitdagingen zijn repetitief en, eh, niet zo uitdagend.
Toch hebben we Grimm met een grijns gespeeld. Misschien omdat het er allemaal zo leuk uitziet, als plaatjes uit oude prentenboeken. Of misschien door de orkestmuziek, die doet denken aan Tim Burton-films. Of misschien omdat het idee zo geinig is, dat je een kinderwagen bestuurt door de iPhone te kantelen. Als je de kinderwagen hebt stilgezet, kun je er een baby uitschieten met een katapult. Zo kun je schakelaars activeren of dronken oude mannen van je pad knallen.
Het geheel voelt meer als een interactief tekenfilmpje dan als een volwaardige game. Maar voor 79 cent durven we dit best aan te raden.





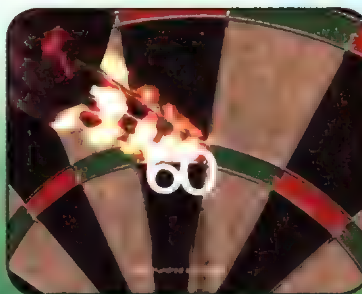
€ 0,79 SPELERS 1 SCORE



TOP DARTS

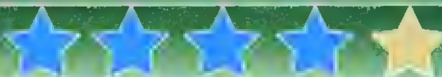
PSN (PLAYSTATION)

Op de redactie zijn we het er over eens: darten is geen sport. SBS6 mag het dan wel aan je verkopen als sport, maar een zender die Hans Kraaij jr programma's laat presenteren, hoef je wat ons betreft niet serieus te nemen.
Darts is niets meer of minder dan een leuk gezelschapsspelletje... dat zich in dit geval bijzonder goed laat vertalen naar een game.
Top Darts geeft je als n00b namelijk al snel het gevoel dat je goed kunt darten. Je houdt je Move controller vast als een dartpijltje, lockt 'm op de plaats waar je wilt gooien, en na wat oefening zul je zien dat je de ene na de andere 180 gooit.
Naast het traditionele darten biedt Top Darts nog meer onderdelen, die met name met meerdere spelers leuk zijn om te spelen.





€ 7,99 SPELERS 1 - 8 SCORE



EAT THEM!

PSN (PLAYSTATION)

Groteske monsters die door Amerikaanse steden zwalken en alles op hun pad in puin leggen terwijl ze de nodige angstige burgers verorberen. Dat is, in een notendop, Eat Them!
Oké er is wel iets meer aan de hand, want je kunt de monsters zelf samenstellen door van vrijgespeelde onderdelen nieuwe monsters te creëren.
Deze creaties kun je dan weer loslaten in de wereld, waarbij het zaak is alles plat te stampen en op te blazen én net genoeg mensen te verorberen zodat je in leven blijft. Alles kost namelijk kracht, van het zetten van een paar stapjes tot het afvuren van op je schouders gemonteerde raketten.
Jammer dat het spel geen gevoel van voldoening geeft, en je een beetje met je ziel onder je arm mensen opeet en tanks wegsmijt.





€ 7,99 SPELERS 1 - 4 SCORE



ECHOCHROME ii

PSN (PLAYSTATION)

Het originele Echochrome wist ons te verbazen met zijn bizarre puzzels. Echochrome ii (die twee i's moeten Move controllers voorstellen) gaat daar nog eens dik overheen.
In het originele Echochrome draaide je de wereld waarop je mannetje rondliep om zò gaten en andere obstakels te verbergen. In deeltje twee gebruik je de Move controller om een lichtje te schijnen op enkele objecten.
Vervolgens gebruik je de schaduw die op de muur wordt geworpen om het mannetje naar het doel te loodsen.
Soms kan dat in één keer, maar vaker nog zul je de schaduw moeten verschuiven om zo het mannetje naar andere routes te kunnen leiden.
Het is spelen met licht en schaduwen en daar is de Move controller, zo blijkt, zeer geschikt voor.





€ 12,99 SPELERS 1 SCORE



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Elk jaar organiseren de Nederlandse gamepublishers een Nieuwjaarsborrel voor de media. Daar kunnen wij journalisten ons op jullie kosten, want jullie kopen de games, helemaal laten vollopen. Namens ons daarom nogmaals dank voor de mooie avond.

★ We zijn echt helemaal kapot gegaan op de Franse tolk bij het 3DS event die de boel in onvervalst Allo Allo Engels vertaalde. Althans, we vermoeden dat het Engels was, want het was bij elke titel echt raden waar hij het nu weer over had. Of zou Kietiecaroes toch een hele nieuwe titel zijn die wij niet kennen...

★ Met de komst van de 3DS en straks de NGP moeten we weer twee extra namen in de bovenkop van de PU-cover gaan zetten. We hopen dat het past... anders gaan we maar gewoon op de achterkant door.

★ Al die Lego games... JJ snapt er niks van. Nu weer Lego Star Wars III The Clone Wars en Lego Pirates. Het enige wat ie vroeger leuk vond aan die Deense blokkenmeuk was een huis dat zijn vader met die steentjes had opgebouwd, in no time weer aan diggelen rammen. En laat verwoesten nu zo ongeveer het enige zijn wat niet kan in die Lego games. Lego Red Faction is in ieder geval nog niet aangekondigd.

★ Titels zijn in principe volstrekt onbelangrijk als het gaat om games. Oké, het moet een beetje stoer klinken maar het zegt je meestal niks over hoe de game is en speelt. Daarom snappen we de titel '9 hours, 9 people, 9 doors' niet helemaal. Waarom meteen zeggen hoe lang de game duurt, hoeveel mensen je gaat zien en hoeveel geheime deurtjes je moet vinden? Hopelijk wordt het geen trend, want dan gaat GT6 opeens '1000 cars, 76 tracks, 12 modes heten' of Modern Warfare 3 '19 maps, 42 guns, 26 perks'. Klinkt toch een stuk minder overtuigend.

★ Sony was niet blij met het hacken van de PlayStation 3 de afgelopen maand en spande meteen een rechtszaak aan tegen de boosdoeners. Gezien de feiten zijn we bang dat die gasten geen poot hebben om op te staan, waardoor Sony in de rechtszaal waarschijnlijk (je voelt hem al aankomen) gehackt van hen zal maken.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

12% Na het spelen van Killzone in 3D weten waar de Helghast hun rode oogjes vandaan hebben.

7% Blij zijn dat breinkraker Portal 2 niet in 3D is. De hersens kunnen immers maar een bepaalde hoeveelheid marteling aan.

12% Constateren dat Kirby's Epic Yarn inderdaad epic is, en Jurjen had niet eens zijn roze bril op.

9% Steven Saunders een superheld vinden omdat ie naast de MMO's WoW en Rift toch ook nog even in DC Universe is gedoken. De man krijgt zijn eten en drinken inmiddels via een infuus.

11% Helemaal klaar zijn met vragen over Ben Saunders.

10% Een pot met aspirine op de redactie neerzetten nu 3D gaming op de PS3 echt los gaat en de 3DS ook op de redactie aanwezig is.

8% Voorjaarsvakantie naar Egypte annuleren. Urk is in de lente ook prachtig.

10% Beseffen dat het loslaten van een vaste prijs voor de 3DS straks tot een prijzenslag bij de winkels zal gaan leiden. Niet dat we het erg vinden...

8% Rayman 3D, alsof die gast in twee dimensies al niet irritant genoeg is.

13% Blij zijn dat Duke Nukem Forever na 126 jaar eindelijk een releasedatum heeft. Maar werd er eigenlijk wel een jaartal bij genoemd?

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via www.hubstore.nl. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.

ART VOOR PU-TV STUDIO

Vorige maand heb je de eerste tekening van Thijmen kunnen zien voor de nieuwe PU-TV studio. De Utrechter heeft in de tussentijd lekker doorgeprutst en de achterwand van het decor is inmiddels af!

Maar wat zie je nu eigenlijk? Een appel die op een Game Boy speelt? Een oude NES? Een hele berg gefrustreerde stukken gamend fruit, een Duck Hunt spelende sinaasappel, een aardappel met een hoed en een SNOR!?

Je kunt er heel lang naar kijken, maar al snel zul je de conclusie trekken dat Thijmen vermoedelijk iets te lang op de redactie gevangen gezeten heeft. Je moet er toch niet aan denken dat zo'n jongen ook nog een stukkie gaat schrijven...

THE DUKE IS TERUG!

Zet alvast een dikke rode cirkel in je Power Unlimited agenda bij 6 mei. Dat is namelijk de datum dat Duke Nukem Forever eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk, eindelijk... in de winkels ligt!

PRIJSVRAAG

WIN HET GESIGNEERDE SHIRT VAN MESSI!

Wil jij een gesigneerd Barcelona shirt van Lionel Messi en de PSP game PES 2011 winnen? Domme vraag natuurlijk!
Het enige wat je daarvoor hoeft te doen, is een spreekwoord, mopje, kreet of gezegde verzinnen met de naam van Messi erin, die onze eindbaas Ed doet gniffelen. Stuur je inzending naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl met als onderwerp Messi of stuur een briefkaart naar: Power Unlimited ovv Messi naar Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

TO DO LIST

» ZOWAT EEN HEEL NUMMER MET EA KUNNEN VULLEN, WANT DIE MIKKEN IN TWEE MAANDEN TIJD EEN TITELTJE OF ZEVEN IN DE MARKT. LEES MAAR EVEN MEE: PORTAL 2, SHIFT 2, CRYSIS 2, DRAGON AGE 2, BULLETSTORM, SIMS MEDIEVAL, TIGER WOODS 12 EN FIGHT NIGHT CHAMPION. TJA, DAT IS OOK EEN MANIER OM DE CHARTS TE DOMINEREN...

» ONS ENORM VERHEUGEN OP HOMEFRONT VANWEGE HET BRILJANTE ACHTERGROND-VERHAAL OVER DE NOORD-KOREANEN. JAMMER ALLEEN DAT DE BAAS VAN THQ ONLANGS ZIJN GROTE MOND VOORBIJ PRAATTE, EN VERTELDE DAT DEEL 2 VAN HOMEFRONT ZICH IN EUROPA ZAL AFSPELEN, ZODAT WE NU AL WETEN DAT WE DIE GASTEN NIET VERPLETTEREND GAAN VERSLAAN IN DEEL 1.

» BLIJ ZIJN DAT CRYSIS 2 OOK OP DE CONSOLE ZAL UITKOMEN, WANT WE BEZITTEN NIET ALLEMAAL EEN NASA PC. EIGENLIJK HEEFT ALLEEN STEVEN EEN MEGABAK THUIS STAAN, DIE DAN OOK MEER STROOM VREET DAN DE REST VAN ZIJN HUISHOUDELIJKE APPARATUUR. STERKER NOG, ALS HIJ ZIJN BAK OP DE HOOGSTE RESOLUTIE ZET, GAAN DE STRAATLANTAARNS BIJ HEM IN DE WIJK UIT...

» PU-BAAS NIELS TOCH NOG EEN KEER PROBEREN TE OVERTUIGEN VAN HET FEIT DAT HELLO KITTY SEASONS OP DE COVER MOET. UITGEVERS WILLEN TOCH IMMERS NIEUWE DOELGROEPEN BEREIKEN?

» ONS ERNSTIG GAAN VERHEUGEN OP L.A. NOIRE VAN ROCKSTAR. VAN WIE? JA, OOK WIJ MOESTEN EVEN NADENKEN, MAAR DAT IS DIE PUBLISHER DIE EENS IN DE TIEN JAAR MET EEN NIEUWE GAME UITKOMT. TOEGEGEVEN, DA'S DAN MEESTAL GEEN ONAARDIG SPELLETJE...

CHICK VAN DE MAAND

TJA, HET MAAKT NIET UIT HOE GROOT DE CONCURRENTIE IS: WE HEBBEN OOIT AFGESPROKEN DAT ALS LARA CROFT IN DE PU STAAT, ZIJ AUTOMATISCH CHICK VAN DE MAAND IS. JAMMER VOOR ANA IVANOVIC (HÈ, ED?), JAMMER VOOR WONDERWOMAN (HÈ, JEROEN?) MAAR ER WAS GEEN DISCUSSIE OVER MOGELIJK. HOOGSTENS ALLEEN OVER WÈLKE LARA WE ZOUDEN KIEZEN. BLADER MAAR EENS TERUG NAAR PAG. 58 OM TE KIJKEN OF JE HET MET ONZE KEUZE EENS BENT...





✗ JAN EN MAARTEN, JULLIE MOETEN EEN GAME REVIEWEN WAAR JULLIE VERMOEDELIJK WEL EENS VAN GEHOORD HEBBEN... HOMEFRONT, ZEGT DAT JULLIE WAT?

✗ JAN, JE KUNT WEER AIRMILES SPAREN, WE HEBBEN TICKETS NAAR LONDON, SAN FRANCISCO EN STOCKHOLM.

✗ JURJEN, JE KUNT AAN DE SLAG MET DE BLOB 2.

✗ WOUTER, STOP NOU EENS MET DAT SWAFFELEN VAN DAT DRAGON AGE 2 HOESJE EN GA SPELEN!

✗ WE HEBBEN DE 3DS NOG WAT UITGEBREIDER ONDERHANDEN KUNNEN NEMEN. TIJD VOOR EEN GENUANCEERD OORDEEL.

✗ WOUTER, JE MAG NAAR SAN FRANCISCO VOOR WAT XBOX & KINECT GAMEPIES.

✗ YA, YA... YAKUZA 4! JE KUNT LOS HOOR, STEVEN!

✗ JEROEN HEB JE NOU ECHT MET UNCHARTED 3 GESPEELD? BOFKONT!

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 208 LIGT 18 MAART IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/Power_Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

Robbiewashier Robbie Oostindie
The Elder Scrolls V: Skyrim moet gewoon de RPG van het jaar 2011 worden! #PUtwit
12 hours ago

Razedd Rachid
Iedereen word gek omdat MW3 uit komt. Ik ben gotver net bezig met black ops! Nou net.. Maar nu al nieuwe cod? Doe rustig mensen! #putwit
12 hours ago

Kingkelle Kevin Busker
Thuis na een dag werken! Nieuwe Power Unlimited binnen!! WOOOHOOOOOOO!! ELDER SCROLLS 5 JAAAAAHAAAAAA #PUtwit
15 hours ago

HAASTIGE SPOED...

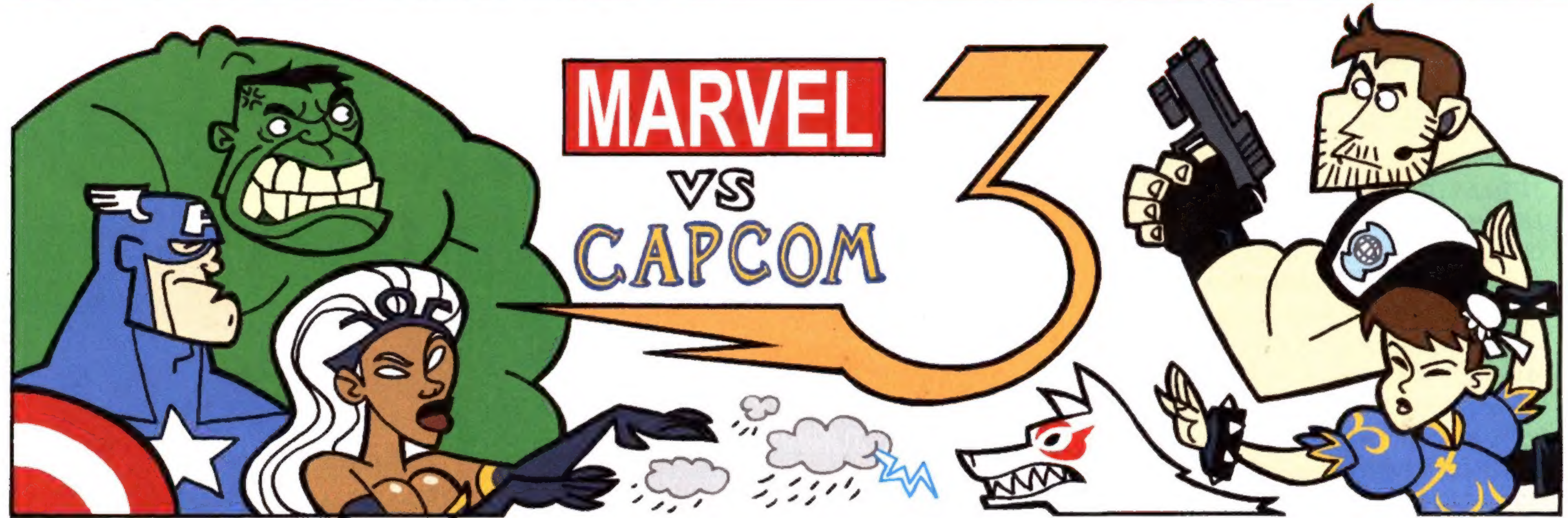
We proberen als tijdschrift altijd heel rap te zijn met het publiceren van reviews anders zijn de internetjongens ons natuurlijk te snel af.
Dat lukt vanwege onze goede contacten met de uitgevers over het algemeen heel aardig, maar een enkele keer zijn we zelfs iets té snel.
Zo schreven we in het vorige nummer een stukje in de rubriek Downloadable Games over Swarm, maar die beoordeling (drie van de vijf sterren) bleek gebaseerd op een previewcode die nog lang niet alles liet zien van de uiteindelijke game.
Da's niet oké natuurlijk, en om deze stommiteit goed te maken, kunnen jullie volgende maand een iets uitgebreidere review van deze game verwachten.

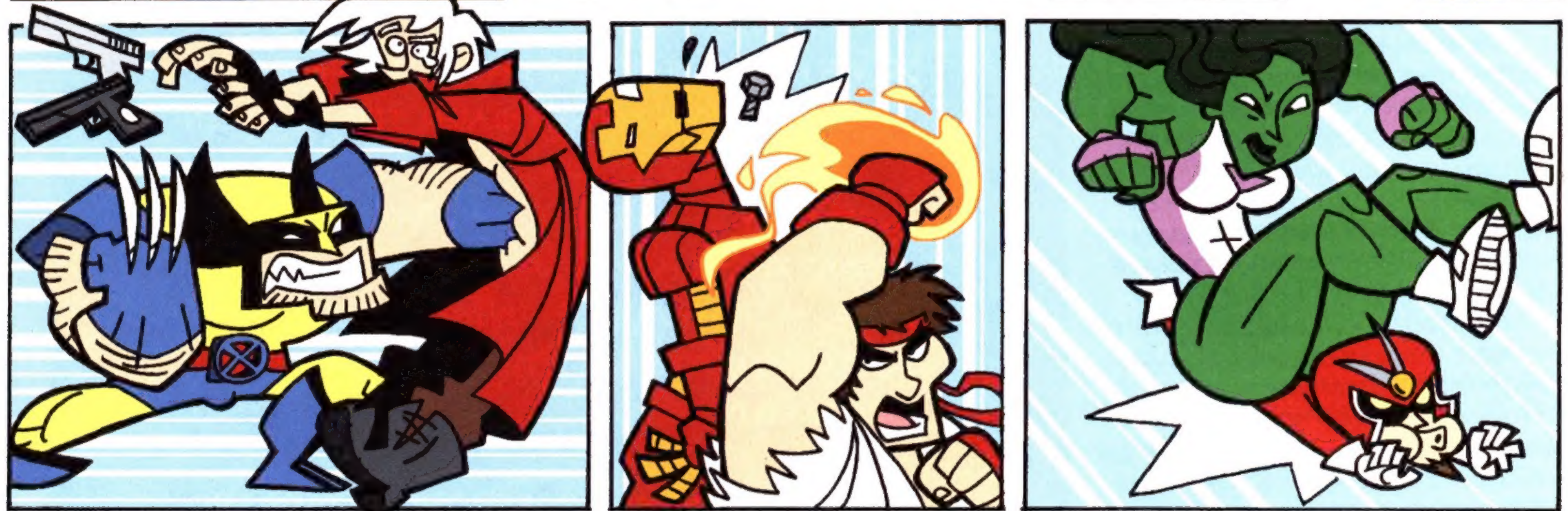


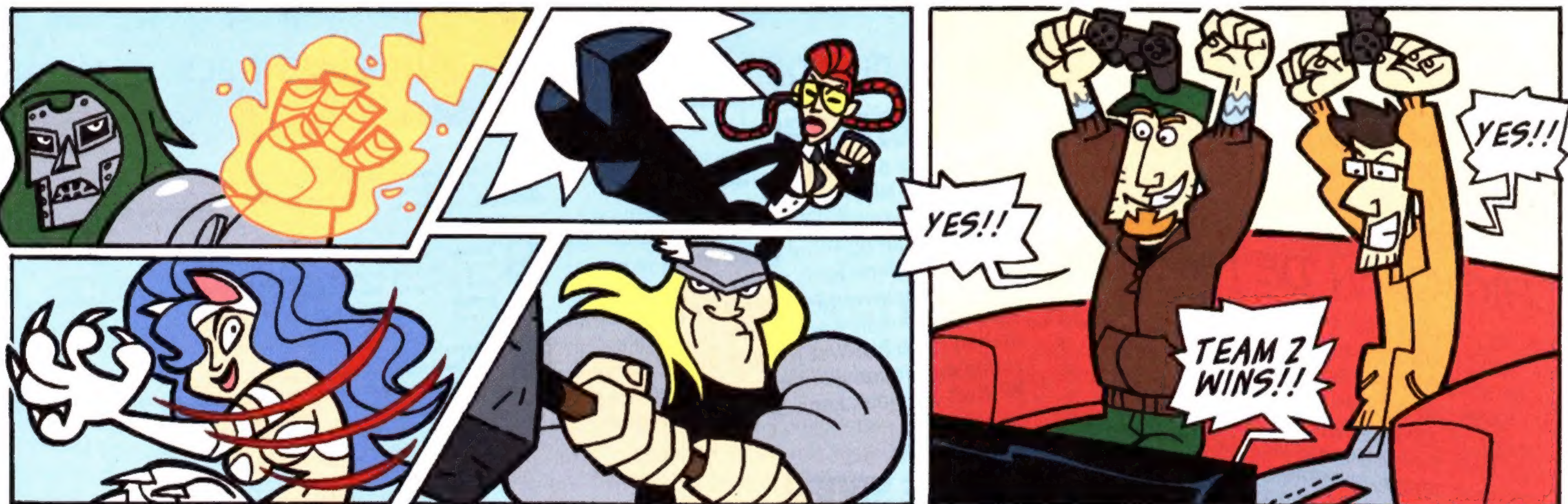
"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT



Boris Becker is na z'n tenniscarrière houthakker geworden, en dat kon je al een beetje zien aan hoe hij altijd z'n racket vasthield. Z'n bijnaam kon ie gewoon houden: Boom Boom Becker...


MARVEL
VS
CAPCOM
3




YES!!
YES!!
TEAM 2 WINS!!


DUS NOG ÉÉN KEER: JIJ HAD HULK, CHUN-LI EN IRON MAN.
IK HULK? DAT VIND IK KNAP, WANT IK GAF HULK NET OP Z'N FLIKKER MET DOCTOR DOOM.
JIJ HAD HULK EN IK RYU.
AMATERASU ZAL JE BEDOELEN.
LUL NIE, JONG!
IK HAD DANTE, PHOENIX... OF NEE...



EEN
AANBOD
DAT JE
NIET KÚNT
WEIGEREN
Haal meer uit uw pc
Computer idee
1 JAAR COMPUTER IDEE VOOR MAAR €39,50
WORD NU ABONNEE! SURF NAAR
WWW.COMPUTERIDEE.NL/ABONNEREN!